2001年11月号 总87册

一本精彩游戏轻松学习的杂志！

家用电脑与游戏

FANTASY COMPUTER

傲世三国之三分天下

魏蜀吴王者谁属

十一月快讯

WCG预选赛中国区战场掠影
"暗黑II"要出汉化版了
东京电玩展将一年一办
SNK在市场擂台KO
索尼出资Square

新作前瞻：魔兽纪元，新剑侠情缘，模拟人生：激情约会，格兰蒂亚II，杂务，黑与白，宠物岛，暗黑猎手，战场：1942，爱情街11号，炽炎传说……

电玩资料夹

评点报告：暗黑武士，红色派系，傲世三国之三分天下，思考机器，劲爆冰球2002，绫波育成计划，恶魔双子星，职业拉力赛2001，新神雕侠侣II，征服：前线战争，探险道……

即时策略纵横谈
盟军敢死队II 高级技巧解析＆关卡图解指南
奥秘 完全详解攻略（下）
探险道 完全上手指南
机甲指挥官II 精英雇佣战役系列
钢铁兄弟会 极限战队组建策略
突袭 兵种运用经验谈

软硬武略

亲亲我的宝贝——夏普MD精品MT77
蓝色的魅力——明基M100光电鼠试用
任天堂GAME CUBE硬件剖析
决战中的较量——ATI vs nVIDIA
电源选购经验谈
窥视游戏——多媒体文件的解析

麻辣玩家

一个小程序员生命中的三天
"最终幻想"的幻想
硬盘空间的霸占者
文渊阁：龙系列之遗忘的传说

零售价：7.80元 网站：www.fcgm.com.cn
ISSN 1009-6183
9 771009 618015 11

敬告：游戏有益身心 沉迷影响生活

庆祝"广州"
"重庆"服务器开通

龍族 V0.69

为了驱逐黑暗
迎接破晓的黎明
保卫祖国的圣战即将展开
诗人口中歌颂的英雄将在此诞生...

决戦天下

大规模的国战

拜索斯国与杰彭国间的神圣战争将在新辟的岛屿战场，平原战场和山中战场等三大战场上展开。每个战场的地形和位置都不同，各部队必须协同作战，善用战略，争取胜利。伊斯国基于中立立场，可以选择当佣兵，或是协助弱国，善尽[均衡的天平]的义务。

部队的功能可以使得每个部队都有每一个人适合参与的等级，成为部队的一员后，在其所属的部队会得到特殊的功能。

各国国民可以参加武斗大会，取得胜利而改变头衔，并取得能力的上升与梦寐以求的精良装备。

我现在要出征，

我现在要出征 ……

我誓死保卫国家，争取祖国的荣誉！

龙族客服电话：
上海：（021）54260266
北京：（010）64343578
第三波软件（北京）有限公司
北京 电话：（010）88018344
上海 电话：（021）64223192
广州 电话：（020）38482005

第三波戏台

www.DRAGON RAJA.com.cn

WWW.DRAGONRAJA.COM.CN

FANTASY COMPUTER&GAME MONTHLY

2002全彩家游！

细致、精确、详实　新闻评论攻略立即升级　让您上手更快、打得更准！

轻松、时尚、酷炫　全彩家游电娱强档　满足您年轻飞扬的遐想！

亲切、公正、专业　您的心情伙伴与执业助手　宛如浏览一页页创意集锦！

全新动力

全新活力

全新魅力

喜愛家游
有很多理由
從今開始
再加一條

2002全彩家游
多加1元 陪你好看！

邮发代号：82-622
邮　　编：100037
邮购地址：北京市813信箱
联系电话：68728139-16、68728132

全彩《家用电脑与游戏》月刊 零售价 8.80元/册

2002邮局订阅正在进行，购买不便请选择订阅以免向隅！

盟军敢死队2

勇往直前

全球同步上市！盟军二度出击！

SunTendy 地址：北京市1998号信箱 邮编：100091 传真：010-62862036 技术支持：010-62862042

玩盟军！赢大奖！

特等奖2名
★优派15寸液晶显示器★
一等奖5名
★Acer绿旋风彩色扫描仪★
二等奖20名
★爱普生彩色喷墨打印机★
三等奖50名
★网眼数码感光摄像头★

开奖日期：2002年1月28日

抽奖办法：凭产品内含盟军2人物卡之唯一“盟军番号”抽取。

以上活动解释权归北京连邦软件有限公司所有。

EIDOS

PYRO STUDIOS

68元 3CD

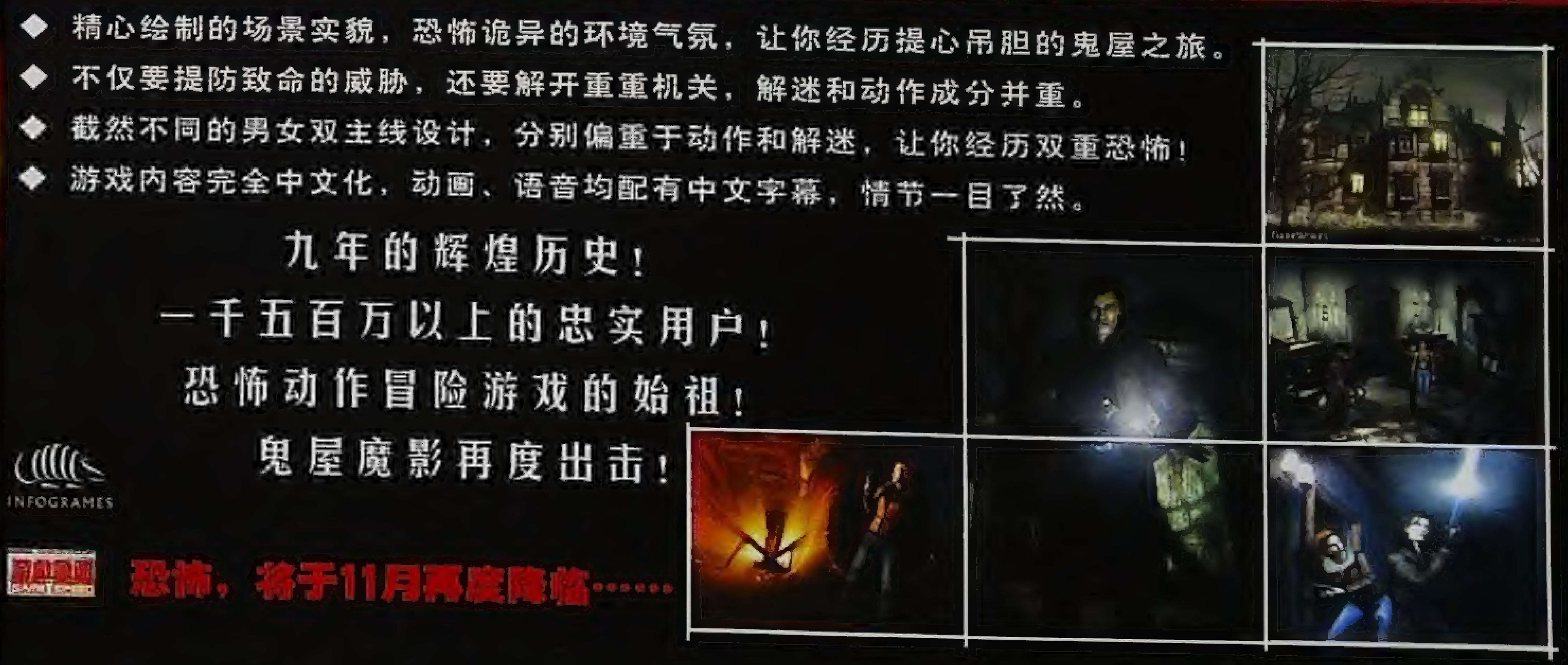
内含盟军2人物卡一张

《盟军敢死队2》英文版现已全面上市。

连邦 北京连邦软件股份有限公司 销售总代理 邮编：100080 联络：连邦销售部 电话：010-62525338 地址：北京市海淀区海淀南路13号亿方大厦9层

网上连邦：www.Federal.com.cn 网站销售

新天地·新天地



SunTendy 地址：北京市1998号信箱 传真：010-62862036 邮编：100091 技术支持：010-62862042

Ubi Soft 育碧软件
猎杀潜航II
WWII U-BOAT COMBAT SIMULATOR
48元
11月与全球同步出
特别附赠 操作键盘表、潜艇资料卡片
经典潜艇模拟系列全新出击，再现二战真实潜艇、战舰和战机惨烈战事
完美再现二战真实潜艇、战舰和战机，打造史上最强的潜战体验
战役任务涵盖整个大西洋上的二战战事
可以驾驶潜艇与《驱逐舰指挥官》中的战舰联线作战
真实的海上环境，船的动作模型，武器系统以及天气变化
超强的人工智能挑战经验最丰富的指挥官
超棒的视觉效果和真实的环境音效
12月全球同步上市
《猎杀潜航II》制作组
倾心打造海战模拟新经典，
可与《猎杀潜航II》进行联线作战
驱逐舰指挥官
《猎杀潜航II》姊妹篇
终极战争模拟系列
上海育碧电脑软件有限公司
网址http://www.ubisoft.com.cn
北京联络处
广州联络处

Ubi Soft 育碧软件
SHANDA 盛大网络
WeMade
ACTOZ
AMD 美国AMD远东有限公司鼎力赞助
《传奇》测试期间，平均在线人数已超万人！
傳奇
11月8日正式上市
客户端：29元
免费赠送两周游戏时间
附赠“菜鸟攻略”让您轻松缔造新传奇
官方攻略本同期上市
预付费卡：29元
★ 排名韩国大型多人在线游戏第一的超人气巨作
★ 真正公平的游戏环境，外挂和加速器的坟墓
★ 不断的更新和升级，后续开发计划已经排到2003年
★ 公平灵活的计费方式，选择月卡或者计时卡方式进行充值
★ 专业网络游戏管理公司“盛大网络”提供全天候咨询、管理、服务
测试期用户数据以一定形式保留到正式版 游戏中文官方网站：
AMD Athlon XP
AMD伴您畅游传奇神秘世界！
AMD、AMD标志、AMD箭头标志、AMD Athlon和其混合使用均为Advanced Micro Devices, Inc在美国及其他司法管辖区的商标

神秘岛III
放逐
官方图解攻略
原声音乐大碟
游戏光碟
游戏制作内幕光碟
千万级作品，世界最畅销经典系列游戏之全新续作！
简体中文版
6CD 69元
"神秘之旅11月出发！
"游神秘之岛，赢神秘大奖！"
活动现已火热展开，详细情况请关注育碧软件官方站以及《大众软件》11月刊。
登峰造极的图像表现，体验最为真实的临场感受。
超越前作的谜题机关设置，令游戏更加扑朔迷离。
多重故事不同结局，故事情节与发展更趋复杂化。
Ubi Soft 育碧软件
大众软件
上海育碧电脑软件有限公司
北京联络处
广州联络处
全国十大传媒联合推荐，境外媒体一致公认年度最佳即时战略游戏！
磨练自己的无敌战士
一个伟大战士的最高境界在于自我的心神合一。这不是一朝一夕可以得到的，它需要严格的修炼。游戏所提供的战士修炼体系能够帮助你训练出最完美的战士，甚至一名普通的农民也可以成为以一抵百的终结者。
恶狼族
真实互动的自然世界
你可以清晰的感受到战场上的一举一动，整个世界孕育着无限的生机。然而你也能真实地体会到世界正因为战争而改变着自己的容貌，妥善地使用好每种自然资源，将会是你的生存之本。
神龙族
在战场上不断地成长
你可以获得战役的胜利，但是你始终无法终止战争的脚步。在不断的战斗中，你将有机会提升自己武器和魔法的威力，这将帮助你在敌人下一次来犯前变得更加强大。
巨蛇族
战鼓在十二月擂响！
独具特色的种族英雄
建立真正属于自己的军队，合理的指挥他们发挥自己的特长。每个种族都有自己的英雄，他们将指挥你的军队。认真训练这些英雄，他们将是战场的主导者，甚至种族的守护神。
莲花族
贴近自然的动态图像表现，逼真刻画环境的每个细节。
多达65种的作战单位，每个作战单位有超过50种动作表现。
充分利用环境和兵种特性，演化出丰富多彩的战术组合
魔域帝国
Ubi Soft 育碧软件
（全国十大传媒联合推荐，排名不分先后）
大众软件
家用电脑
游戏天地
计算机与生活
电脑爱好者
玩家
游戏时代

反斗神鹰

48元 11月上市

反斗神鹰挑战奇趣任务，模型飞机坦克大作战

模型飞机首度出演飞行模拟游戏主角

可爱有趣的作战场景，在厨房、庭院、卧室开展空中战斗

精致漂亮的画面，丰富多彩的声光效果

新神雕侠侣贰

4张光盘 66元 热卖中

育碧续写杨过小龙女绝世恋情

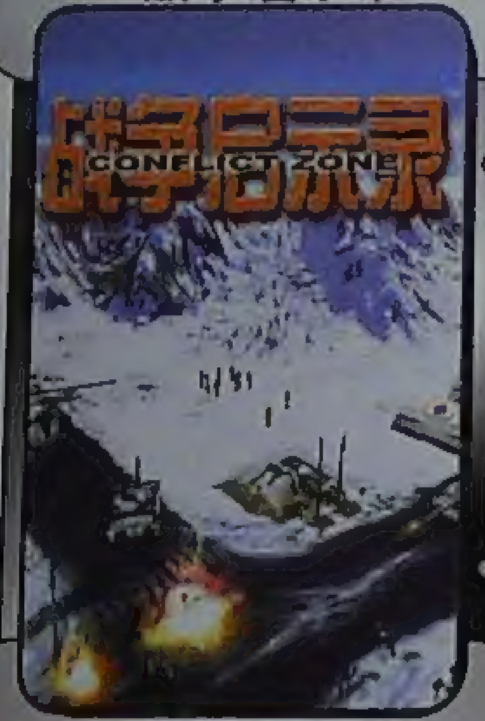
凄美卓绝，新浪漫武侠美学经典传说

管他罗汉伏虎拳，还是黯然销魂掌，完全电影感官刺激

精彩绝伦的对峙战斗，摄魂夺魄的瑰丽招式

重逢绝情谷底无须再等十六年

战争启示录



中文版 48元 12月上市

坦克战机步兵三线立体大决战

突破性的资源收集体系

赋予战斗单位高度的人工智能

引入媒体对战争的影响

交通大亨之运营精英

中文版 48元 热卖中

特别附赠《交通巨人》中文版游戏盘

巧妙安排车来车往，创造交通运营的奇迹业绩

新增16个挑战运营权威的终极任务

公共汽车，电车，城市铁路，单轨铁路等多种交通工具供您挑选

窈窕美眉

12月粉墨登场

2001年减肥塑身游戏的首选新品种

吾家有女初长成，环肥燕瘦待君载

可爱逗趣的互动模式

嗲到最高点的风情万种

美眉们的胖瘦，就看你啦！

泡泡龙3DX

11月可爱登场

育碧倾情让利，超低价19元奉献玩家

绝对有趣的益智经典，越泡越过瘾

风靡世界的泡泡龙系列首度正式登陆电脑

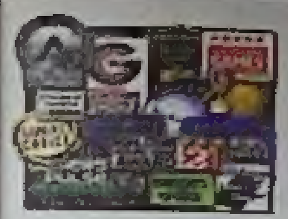
原厂"TAITO"唯一引进，PS版完美移植

Ubi Soft 育碧软件

上海育碧电脑软件有限公司
地址：中国上海市张杨路500号17楼(200122)
电话：(021) 58788969-223 232
传真：(021) 58367021
网址：http://www.ubisoft.com.cn
服务热线：(021) 58788969-241

北京联络处
地址：北京海淀区知春路28号开源商务楼3楼(100080)
电话：(010)62581571
传真：(010)62581569

广州联络处
地址：广州市天河区龙口西路天成大厦2座8F
电话：(020)87576341
传真：(020)87576341



境外媒体高评价新作激情登场！

光芒之池II：剑与魔法的传说

发售即压倒暗黑2，登上全美销量榜第一

2张光盘 48元 10月上市

- ▲ 首个按照龙与地下城第三版规则制作的角色扮演游戏
- ▲ 数百种豪华煊丽的各色魔法和剑技
- ▲ 超过3000种经典和怪物和魔兽登场
- ▲ 独创的战斗系统和角色升级系统

征服：前线战争

银河飞将原班人马打造新概念太空即时战略游戏

48元 10月上市 赠送全部16个关卡的攻略

- ▲ 独特的科技发展结构，挑战您的思维模式
- ▲ 合理平衡的兵种设定，超大精致的战斗地图
- ▲ 跨越常规思路的地域概念，战略专家的最爱
- ▲ 紧张刺激的对战模式，线上对战乐趣更多

可汗：雄霸天下

不朽君王横刀立马，旷世英雄一统天下

48元 11月上市

- ▲ 超过40种的作战单位，组成自己强大的皇家战队
- ▲ 多种阵型即时运用，演变出不同的攻击效果和战术变化
- ▲ 完善的经济系统，战斗之余注重城镇建设
- ▲ 可汗英雄以一挡百，战斗特技数以百计

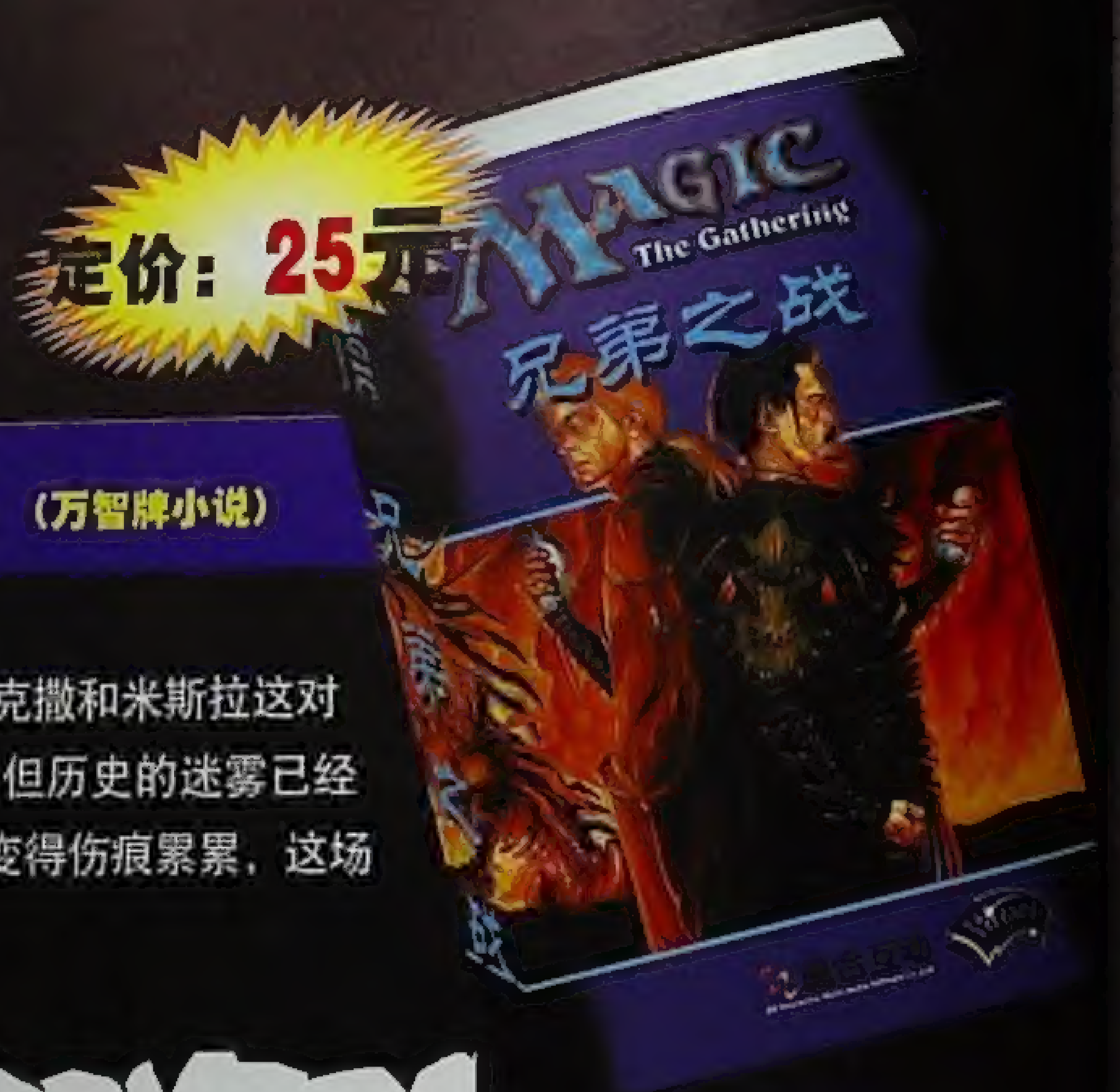
Ubi Soft 育碧软件

育碧耗时半年
悉心打造三大汉化新经典
汉化新经典一（原名：辐射战略版之钢铁兄弟会）
核战特攻队
69元 4CD 简体中文版 附赠：创作素材盘 全程图解攻略
核战后世界局势变幻莫测
特攻队亡命挑战死亡任务
融入浓厚的角色扮演成份
团队策略游戏的新飞跃
全新的即时回合操控系统
体验不同的激战乐趣
多种多样的战斗任务
完美的战术体现
细腻生动的动作设计
精致优秀的图像表现
Ubi Soft 育碧软件
14° East
MICRO FORTÉ
汉化新经典二
家园：惊世浩劫
CATACLYSM
12月上市
58元 中文版崭新登场
特别赠送全程攻略
●境外媒体绝赞好评，推荐为本年度必玩的佳作之一
●真正完美表现三维即时战略的魅力
●体验惊世骇俗的空间战斗感受
汉化新经典三
恐龙危机2
热卖中
48元中文标准版
148元中文豪华版
●猛男、靓女、酷哥三人组
●20多款武器
●10多种数以千计的恐龙
●热血激战侏罗纪孤岛成败在你手中

《〈盟军敢死队2〉详尽攻略本》

书中包含大量《盟军敢死队2》资料，同时收录大量精美的任务、隐藏关卡和人物图片，极具收藏价值。本攻略书分七部分，包含故事背景、人物介绍、图文攻略、技巧指南、武器装备资料等众多内容，绝对是“盟军”爱好者们闯关杀敌的得力助手。

赠送含《盟军敢死队2》大量修改器、工具、电影等资料的光盘一张。



《兄弟之战》（万智牌小说）

揭开魔法的秘密

多明纳里亚传奇讲述了一个激烈的冲突，那是克撒和米斯拉这对兄弟为了争夺泰瑞西亚大陆的霸权而展开的冲突，但历史的迷雾已经使它变得模糊不清。这片土地在巨型机器的蹂躏下变得伤痕累累，这场终极之战令大地沉沦、天空为之振颤。

真爱密码 Replay

把你慢慢烙印在我心中，
无数的夜为你失眠、伤心
也许我们的故事，终会有结束一天
真爱密码
永远记忆幸福与快乐，
忘记所有悲伤。

晶合互动多媒体软件有限公司携手《大众软件》杂志社重拳出击，将于11月份隆重推出《新编辑部故事——走在“大软”边上》漫画集以及《〈石器时代2.0〉详尽攻略本》，敬请留意！

晶合互动

北京晶合互动多媒体软件有限公司
地址：中国北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦413室
邮编：100036 电话：010-88118588-5000
传真：010-88135693

电子函件：support@jhgame.com
技术支持电话：010-88115588-5004
分销电话：010-82634097、82634089
传真：010-82634088

邮购中心
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮编：100089
电话：010-82634092、82634107

晶合软件销售连锁组织总承销、大众软件邮购中心办理邮购 全国各地大众(晶合)软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售。

一部经典独到，凝聚精英力量的巨作将在年内诞生

《地球时代》兼《星际争霸》（即时战略）和《帝国时代》游戏二者之长，并加以创新，形成了自己的特色,场面之宏大，经历时代之多，都堪称旷世之作。
《帝国时代》游戏的总设计师Rick Goodman担当主设计，同时还邀请了《星际争霸》游戏职业高手担任游戏平衡顾问。

地球 EMPIRE EARTH 时代

比较项目	帝国时代	地球时代
包括年代	4个（结束于铁器时代）	12个（结束于纳米科技时代）
历史纵深	公元450-1450年	公元前500000年-公元2200年
单位总数	60	200
文明种类	12	可自行设定的文明
特殊单位	12（12文明各自拥有）	24位以上的英雄人物
画面引擎	2D	3D
游戏环境	白昼	有日夜与季节的循环

操控非常简洁明了，电脑的AI将帮助你将主要精力集中在更重要的地方。
可自行设定你想操纵的文明，并且你将发现游戏画面引擎是3D的，而且游戏环境有日夜与季节的循环。
玩家可以任意选择一个早期民族施展才能或干脆自己创建一个全新的国家；游戏中的人物角色包括有为大家所熟悉的过去、现在、未来的著名英雄。
在游戏中，玩家的目的是控制整个地球，包括海洋、陆地和天空，其时间跨度多达50万年12个年代，从旧石器时代一直到24世纪。
就象是文明与帝国的大组合，比如攻城车、投石车、核潜艇、隐形轰炸机以及智能机械战士等等。
有150种不同的技术可供研究，而对手可以是计算机(单人模式)，也可以是真人(联线模式)。
玩家可以利用一些自然现象打击敌人，有地震、火山爆发、瘟疫。

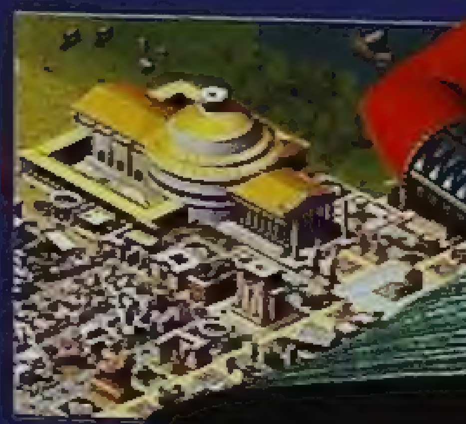
SIERRA STUDIOS

联袂二合一
法老王.埃及艳后

即将上市 68元

全中文登场
捆绑游戏更省心!!

法老王+埃及艳后
瑰丽经典装
埃及艳后第一次中文版闪亮登场



奥美电子 A E C

新挑战每时每刻

奥美电子（武汉）有限公司

独立战争2
-[危机边缘]-
I- WAR 2
THE EDGE OF CHAOS
精彩剧情和完美操作的快感
INFOGRAMES
★你是要成为宇宙空间中的海盗，还是培养成为一个雇佣兵，就要来充分把握这精彩的剧情
★你可以储备自己的飞船配件，并根据不同的任务装配成不同性能的飞船，来适应各种环境
★优秀的自动导航系统，让玩家感受到战斗的快乐又可以尽量的简化操作
★全新的物理引擎，可以准确的描述真空状态下的物体运动状态
DOMINION WARS
星际迷航第九度空间
主权之争
策略游戏中普通的资源管理模拟将被抛弃，将更注重战斗，会让喜欢实时策略的需要时间来适应
你有六艘飞船可供选择许多星际迷航系列里的著名人物也将可以被你使用
将有极大限度的定制自己飞船的能力，舰长你有独特的个性并在战斗中有自己的选择
你必须保持队友的积极性并不断鼓励他们，在三个战役中将有10个任务
游戏使用全新的3D引擎，游戏将用第3视觉，并可以在战场是缩放画面
也许Gizmo Games并不是个知名的制作小组，但是如果你知道
这个小组的成员全部是来自Dark Reign（黑暗王朝）和
MechWarrior 2（机甲战士2）的设计组
你现在开始改变你不屑一顾的神情吧
比CS场面更壮观
TRIBES 2
实时策略游戏
部落2
优化的交互性游戏界面
内含地图编辑器
强大图形引擎可以渲染
巨大的户外场景
强大的护甲系统可任你
自由进行组合
可供多人乘坐的地面和
空中交通工具
单人游戏模式可使你迅
速掌握基本技能
简洁的操作界面使你寻
找和进行游戏更方便
超过50人网络对战模式
多种多人游戏模式：CTF
Deathmatch Siege Cap
-ture and Hold

半条命
蓝色行动
SIERRA
玩《反恐精英》获
PHILIPS大奖人名单
7月 申爱明 北京市朝阳区
杨建源 江苏省扬州市
8月 北京市丰台区
上海市普陀区

云斯顿赛车4
NASCAR
Racing 4
源自及至真实的精彩
SIERRA STUDIOS
奥美电子（武汉）有限公司

暗黑破坏神2
简体中文版新上市
英雄在恶魔倒下的地方诞生
先进的Battle.net技术使联网对战更加自
游历穿梭在广阔而千变万化的世界
5个拥有不同属性的英雄与地狱恶魔
更加精美的画面和绚丽多样的魔法任你
DIABLO II
BLIZZARD
热卖中
38元
暗黑破坏神中文版
新挑战每时每刻

毁灭之王
你将随着邪神巴力－最后的大恶魔的踪迹
进入野蛮人的高原……
巴力同他的魔鬼弄臣们四处作恶，企图腐
蚀灵力巨大的世界之石－隔绝人类生灵与
地狱魔界的界石……
DIABLO II
暗黑破坏神II资料片
毁灭之王
幸运玩偶 随机送出
买游戏得幸运玩偶：我们将每月随机送出
100个绝版DIABLO玩偶给购买《毁灭之王》
的用户，祝你幸运！
赠送《毁灭之王》
德鲁依精美大海报一张
BLIZZARD
奥美电子 A E C
新挑战每时每刻
奥美电子
(027)85801802 (010)

目标软件
风急天高猿啸哀
渚清沙白鸟飞回
万里悲秋常作客
百年多病独登台
无边落木萧萧下
不尽长江滚滚来
巧用战术
继《傲世三国》之后目标软件的又一款惊天大作
秦殇
第三波軟件(北京)有限公司
地址：北京市车公庄西路乙19号华通大厦B座北楼323室
邮编：100044
电话：(010)88018833 传真：(010)88018233
E-mail: acertwp@public.east.cn.net
上海分公司
地址：上海市瑞金南路1号海兴广场16H
邮编：200023
电话：(021)64223192 传真：(021)54521019
广州办事处
地址：广州市天河区龙口东路363号宝供大厦703室
邮编：510635
电话：(020)38482005 传真：(020)38482069

奉旨钦定十二月进军中原
三國
趙雲傳
快、狠、准、一击必杀。
赵云只要同时装备三种武器，可以随时更换，多带几件装备是个好办法。
赵云首度担纲主角的动作RPG游戏——三国赵云传，将于12月在两岸三地同步上市，各项精采活动已先期展开。
赢取各种奖项敬请关注：
新浪网“三国赵云传”专区
(http://games.sina.com.cn/zhuanqu/zhaoyun)
家用电脑游戏“龙飞凤舞绘赵云”漫画大奖赛活动
(http:/www.fcgm.com.cn)
第三波軟件(北京)有限公司
上海分公司
地址 上海市瑞金南路1号海兴广场16H
邮编 200023
传真 (021)54521019
电话 (021)64223192
广州办事处
地址 广州市天河区龙口东路363号宝供大厦703室 邮编 510635
电话 (020)38482005 传真 (020)38482069

第三波游戏精品放送，敬请关注上市日期
Baldur's Gate II
Shadows of Amn
博德之门II
安姆的阴影
4CD
零售价：98元
第三波
BIOWARE
1CD
Legends
冰风谷
寒冬之心
1CD
第三波软件(北京)有限公司
上海分公司：
广州办事处：

如果上天能够给你一个再来一次的机会，你会如何去把握？
让我们立刻开始这段感情吧……
网易公司将于年底重新给您安排这段姻缘！
大型浪漫神话 MMORPG
网络 RPG 与单人 RPG 的完美结合
充分体现团队合作互助精神
上千屏的精美地图、五百多种人物
五分钟内便能上手的简便操作
随时发布的任务系统会让你一直保持新鲜感
轻松的游戏环境、强大的聊天功能
ONLINE
大話西遊
详情敬请关注网易《大话西游 online》官方网站：Http://xy.163.com
網易 NETEASE
www·163·com
网之易信息技术（北京）有限公司

真实战争
海 陆 空
绝对超越C&C的激烈火爆，拥有比肩突袭的强大游戏性！
全面接触战争的激烈，仿佛站在硝烟弥漫的战场上！！
—采用OCI公司之美军军用教育软件引擎开发，完全保留其专业战略机制
—参考美国科学联盟（FAS）之军事资料，收录现代战争全部主力兵器
—体贴入微的人性化操作界面，轻松自如的指挥自己的铁血雄师，真实姓无出其右
—采用OCI全力开发，更强大的军用图形引擎，并聘请明星配音人员加盟，充分体现真实战争
隋唐英雄传
11月底
世纪雷神再燃战
世纪之战
世纪雷神战机系列精选
冠军足球经理
北京世纪雷神科技发展有限公司
www.thor.com.cn
地址：北京市海淀区中关村南大街12号农科院151信箱
邮编：100081
电话：010-62142685/2686/2687

娱动工场数码科技
中国专业游戏开发商
www.Xgameworks.com
SCHIZM
2001年欧洲绝佳冒险游戏
金秋十月登陆中国！
神秘之旅
4CD 68元 超大容量
三国志题材的RPG
1CD 29元
三國群雄傳
11月上市
广受玩家喜爱的传统派单机大富翁游戏
老夫子大富翁
已上市
Old Master Q
大富翁系列
2CD 安心价 39元
大型季刊式RPG
2001年圣诞节倾情推出
39元 1CD
鬼神之門
北京娱动工场数码科技有限公司

全球最棒的大型網絡賽車游戲
e-racer
e族在賽車
尽情享受，e族赛车
48元 全国火暴热卖中
独特多样的多种赛道环境！
32位多人连线对抗，让你成为精英中的精英！
恒星新品
游戏类型：策略即时 3CD/48元 近期上市
游戏类型：赛车竞技 48元 11月上市
超級越野賽 OFF ROAD 2001
游戏类型：角色扮演 68元 11月上市
游戏类型：飞行模拟 58元 热卖中
EUROFIGHTER
游戏类型：趣味益 28元
星战计划文武会
继《欧洲战机》大战后之二战——狂飙e族
全国第一款网络赛车
狂飙极至 一触即发
高手云集，一种另类赛车体验
超级星将 一举成名
《e族在赛车》全国网络大赛——决赛
将锁定11月11日11时11分
初赛时间：10月31日
详情垂询：010-84622387
恒星科技
恒星软件 HX-SOFTWARE
北京恒星互动数码科技发展有限公司总经销
销售热线：010-84620633/84623324/84623364/84622387转8002/8004
邮购地址：北京市朝阳区芍药居北里绿雅阁113号楼0301室 王莹 收
邮 编：100029 手 机：13001234663 13001256160
e-mail:HXKM@mx.cei.gov.cn ds1970@263.net

简体中文版
49元
布莱尔女巫
BLAIR WITCH
挑战一切邪恶……
根据曾轰动影坛的同名电影改编而成
动作冒险类游戏的扛鼎之作
风靡全球60多个国家
购买游戏就有机会参加亿派冒险之旅并成为亿派游戏俱乐部成员
每款游戏前100名寄回反馈卡的用户将获赠精美礼品帽
布莱尔女巫卷一 小镇幽灵
BLAIR WITCH
布莱尔女巫卷二 石棺传奇
BLAIR WITCH
布莱尔女巫卷三 鬼影森林
BLAIR WITCH
小镇幽灵
10月31日上市
石棺传奇
11月30日上市
鬼影森林
12月31日上市
北京欢乐亿派科技有限公司
娱乐创造世界
EVSoft
诚征全国经销商
北京欢乐亿派科技有限公司
公司地址：北京市海淀区成府路45号西楼三层
邮 编：100083
联络方式：010—62658394/96/98
传 真：010—62658380
网 址：www.epiegame.com
邮 箱：bw@epiegame.com

华义软件 SOFTCHINA
全球专业软件发行商
暗黑系列又一动作RPG巨作
暗黑武士
魔
THRONE of DARKNESS
再造暗黑的不朽传奇
SIERRA STUDIOS
CLICK
雪乐山下半年两款精品巨献——绝对不容错过
骨灰级玩家
向极端挑战
奥秘
ARCANUM
SIERRA STUDIOS
TROIKA
北京天下华彩网络软件有限公司 发行
http://www.softchina.com.cn
地址：北京海淀区知春路49号希格玛大厦首层东102区
邮编：100080 电话：(010)88096906 传真：(010)88096279
客服电话：(010)88096905 E-mail：servicepub@softchina.com.cn

疯狂空间王
CRAZY DESIGNER
T-TIME
前看创意的策略经营游戏!!!
空间运用创意无穷，你就是充满创意的设计大师!
激烈的商场竞争，只有良好商誉才能让你脱颖而出!
人性化的即时反应评分，让客户亲自告诉他的赞美及建议
准备好SHOPPING了吗？从高档货到特价品，应有尽有!
简易的操作界面，专业知识融贯其中，一只鼠标玩到底
真实的生活模拟方式，满足委托人的欲望，解决设计的困难
挑战玩家创意极限!
少年刘关张 立志在远方
融入策略养成精神的RSLG
近百个三国文官武将
三百种武器防具物件
九十种效果炫丽的攻防计谋
一百个关卡建构出网状结构剧情
四十个具战略特色且奇幻拟真的场景
思考機器
mind rover
智慧机器人策略模拟
AI Programmable
Program your intelligent vehicles!
装备武器 设定程序指令 独创个人的智慧机器人
更多脑力激荡 自由发挥让游戏更耐玩
挑战设计能力 多样任务考验您的创意
5星最高评等 全美84家媒体一致好评
绝不能错过的理由!
金牌奖
银牌奖
超拟真人工智慧!!!
人工智慧开发者又一次超水准的杰作
★标准IMP四人队制赛
★专家水准的人工智慧技术
★不同强弱及叫牌风格的人性化对手
★IMP20桥力指标及指标走势图
★可选用自然制、美国标准制
HOPELAND
创造回碑的策略游戏，光谱科技佳作再现!
T-TIME 光谱博通电子科技(北京)有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD
www.ttime.com.tw

庆祝WinDVD全球销量突破1000万套

冠君软件

WinDVD™ 升级版

全面上市

78元

震撼音效

+杜比5.1声道专业音效认证
+Dolby Headphone专利技术
（耳机享受六声道震撼音效）

独家功能

+全球独创影音质量不变的快/慢放功能：两小时大片一小时看完，不遗漏任何情节和音调
+画面局部任意放大功能：想怎么看就怎么看
+不占内存书签功能：看到哪存到哪
+影片分级设密功能：给注重教育的父母
+卡拉OK伴奏功能：用电脑学唱歌
+外语学习功能：支持多达8国语言对白及32种语言字幕

WinDVD专业版（DTS）

赠送视频卡（电脑变电视）

象棋水浒战 贰

+ 计算机棋力可以设定从九级开始最高可达六段。
+ 游戏中可以任意设定双方手合表，对弈完毕还可将棋局完整储存。
+ 独有的排局功能，可任意自行排残局并与计算机对弈。
+ 游戏设有自由打谱功能并可将棋谱完整储存。
+ 已储存的棋谱皆可印出纸张。
+ 丰富的人像及声音让棋局活起来。

中国深蓝问世　**下赢退款**

三分天下 重整河山 大行动
之“蜀国篇”召集天下英雄齐参与
大奖价值5000元
详情请参见本期杂志及读者调查问卷
“魏国篇，吴国篇”将在新浪网游戏频道和全国连邦店同时展开。

11月24日
即将上市
仅售59元

赠送 木绘三国概况图

目标软件　连邦

目标软件（北京）有限公司 | 地址：北京市海淀区中关村南大街甲10号银海大厦南401室 | 电话：68910901 68910902 | 邮政编码：100081 | 传真：68910065

北京连邦软件有限公司（中国大陆地区总代理）| 地址：北京市海淀区海淀南路13号亿方大厦9层 | 网上连邦：www.federal.com.cn | 电话：82525338 | 邮编：100080

昱泉国际
笑傲两岸三地50万畅销记录・令狐冲再战江湖！
超越日月神教5倍以上的剧情架构、游戏系统！
直逼PS2、XBOX的画面演出水准！
笑傲江湖
五嶽劍派
SWORDMAN
五〇〇〇面令狐大侠
三〇〇〇〇面令狐大侠
比一代更强更猛的游戏要素 请你眼见为凭
二代令狐大侠同台较劲 看谁够帅够快
搭载昱泉国际2001新3D技术开发引擎
昱泉信息技术(上海)有限公司

重大发表！昱泉国际跨足网络游戏第一炮！
山嵩
◆全亚洲首款3D网络游戏，真正360度网络江湖
◆神州12亿人翘首期盼！首款金庸小说网络游戏！
◆挑战韩流，给你非一般的超炫3D场景，让你身临其境，留连忘返
◆昱泉国际倾力制作，场景不断开放丰富，无尽的任务给你百分百的新鲜感受
◆绝妙的轻功，让你飞檐走壁，行若游龙
◆百台Server，百兆带宽，连线顺畅，任你笑傲江湖
◆24H全天候的在线服务品质，百万用户服务保证
2001年十二月正义连线
ON LINE
笑傲江湖@网络版
制作发行
昱泉信息技术(上海)有限公司
锁定昱泉游戏网!!
http://www.isolg.com.cn

欢迎订阅！

月刊／零售价：12.8元／邮发代号：82-529

全新改版

电脑爱好者光盘

本期赠送

◆精美海报一张

◆两大网络游戏精品：

傳奇

在中国游戏业逐渐走向成熟的今天，《玩游戏》注重以人为本的编辑策划创新能力的培养，以高起点、高品味、高格调的制作水准，博采中外游戏资讯，荟萃中国游戏精英，为游戏迷提供全方位的游戏资讯。

《玩游戏》精心选择游戏新闻、业界动态、游戏发展的重要题材进行深度挖掘，形成特有风格的专题策划，关注国产游戏产业发展，大力挖掘游戏文化，提供精品游戏前瞻、评论和攻略，应对网络游戏热潮，提供及时、有趣、实用的网络游戏对战技巧和赛事报道。

全新定位，精彩内容，倡导游戏刊物全新传播理念。

主管单位：中国科学院
地　址：北京市海淀区北三环西路48号科技会展中心1号楼A座22层B户(100086)
网　址：http://www.cfan.com.cn/cd　传真：62143082
电话总机：(010)62161335　62162598　62161134　62161142
广告部：8024/8040　编辑部：8034-8038　发行部：8026
E-mail：cfancd.chief@cfan.com.cn

石器时代2.0
家族开拓史

我的石器我的家，团结才会力量大

建构完整的家族功能

神奇的骑乘宠物功能

新增的百种宠物登场

开放新地图

正式开放第四大岛屿——波拉岛（即俗称的“英雄岛”），在英雄岛上会有更多的传奇故事和艰难的任务。

加装航空旅游服务

除了陆路的长毛象公车，石器时代2.0版里更提供了航空服务，让玩家更方便的来往与各大岛之间。

完善的公平交易系统

只有在交易双方共同确认的情况下才能完成交易，杜绝了无耻的骗子行为。

总代理　WAEI　北京华义联合软件开发有限公司

总经销　SOFT WORLD　智冠电子（北京）有限公司

网址：http://www.soft-world.com.cn

北京业务电话：010-62986224　成都业务电话：028-5452924

上海业务电话：021-64851766　广州业务电话：020-82303564

很多人类解释不了的自然现象，我们归结为奇迹
很多人类解释不了的心理现象，我们归结为性格……
很多人类解释不了的社会现象，我们归结为传统……
很多人类解释不了的行为现象，我们归结为习惯

为什么会长期阅读一本刊物，因为习惯

自从我大学毕业之后，就很少购买杂志或报刊了，当然，和工作也有关系，因为单位资料室里就有不少……不过，也只是偶尔翻翻然后就搁下了。我现在定期买的杂志，只有《时尚》和《电影世界》，买前者的目的是看广告，买后者则仅仅是因为图比文字多……仔细想想，若不是因为工作需要，我甚至连翻阅游戏类杂志的次数都很少……信息高速化以及读图时代的来临，使我彻底的改变了，变得挑剔而且没有耐性。我无法忍受那些重复出现在各个媒体上的"新"闻，更难以接受那些毫无意义的分析或报告，枯燥无味的文学作品，令我昏昏欲睡，而琐碎的家长里短，也只能做饭后调剂……我在翻阅游戏类刊物时的态度，更是恶劣至极，有时翻阅的速度甚至比点票子还要快一点。这也难怪，面对重复重复再重复的东西，即使兴趣再大，也会渐渐被消磨了。

某天心血来潮地跑去书报摊前，站了一个多钟头，翻阅了所有"看上去很美"的流行刊物（当然也包括电脑游戏类），最后，带着摊主愤恨的目光，怅然离去。此次唯一的收获，就是在各种杂志封面上留下了无数清晰的"爪痕"，以及一个并不乐观的结论。相同的叙事模式，重叠的栏目格局，反复诉说的游戏观点，以及连续使用过N次的图片，这就是电脑游戏刊物的现状。面对网络媒体的压力与同行的竞争，纸制媒体的路也越走越窄，越走越了无生趣。此时，终于体会到了读者急切的心情，盼望被激励、被感动，或者仅仅是被简单的吸引的心情，但是，正如上面所说的那样，因为我的过于挑剔，在这里我未得到任何的惊喜。

其实，我们经常会遇到类似的情况，当你费尽心思去寻找一样东西时，就算它近在咫尺你也不一定能找到；而当你放弃希望的时候，它却凭空跳了出来。现实中的很多事情都是如此，你竭尽全力想得到的，却往往离你很遥远。我们竭力想在自己身上找问题，找出路，却总是无功而返，但当我们出去看别人的问题，替别人思考的时候，自己的问题也就自然而然的暴露出来。古人云 己所不欲，勿施于人。于是，当我还在傻傻的思考，该如何让读者理解我们已经竭尽全力在改变的时候，突然，明白了，我首先要做的，就是改变或者理解我自己。

很抱歉，这样拉拉杂杂的说些无聊话，并非我的本意，但是，很多时候，你会发现生活已被太多琐碎的事情充斥着，根本无法静下心来思考诸如国际形势、国内经济、知识产业或是未来方向之类的大问题。其实，生活就是如此，你需要柴米油盐打基础，然后才能高瞻远瞩、辩驳古今。反观《家游》即将到来的变革，也只是坚固基础的第一步，我们真正要做的还有很多很多。

距离《家游》改版，还有2个月。真心希望，在新的一年里，你不再只凭习惯阅读这本杂志，而是发自内心的喜欢。当然，我这些一厢情愿的言语，也只能用来激励并安慰自己，你不一定非看不可，也不一定要接受。更何况，这么小的字，你不会真的看了吧？（嘿~~）

石子

2001年11月

广告索引

封面	上海依凡	27	网易公司
封二	第三波戏谷	28	世纪雷神
1	本刊	29	娱动工场
2	新天地	30	恒星科技
3	新天地	31	洪恩科技
4	新天地	32	华彩软件
5	新天地	33	光谱科技
6	育碧软件	34	冠群软件
7	育碧软件	35	目标软件
8	育碧软件	36	昱泉科技
9	育碧软件	37	昱泉科技
10	育碧软件	38	电脑爱好者
11	育碧软件	39	智冠电子
12	育碧软件	40	智冠电子
13	育碧软件	137	华彩软件
14	晶合互动	138	乐斗士
15	威世智	139	乐斗士
16	奥美电子	140	电脑时空
17	奥美电子	141	无线电
18	奥美电子	141	高保真音响
19	奥美电子	141	贝翰德
20	奥美电子	后1	天人互动
21	奥美电子	后2	天人互动
22	奥美电子	后3	天人互动
23	奥美电子	后4	天人互动
24	第三波	封三	金山公司
25	第二波	封底	漫步者
26	第三波		

家用电脑与游戏 11

主办单位：科学普及出版社
主　　编：赵震东
常务副主编：孙百英
专栏编辑：刘　威　梁华栋　陈明辉　谷　岩　宋润方　罗永东
美术编辑：单　山　肖　斌
责任编辑：谷　岩
电　　话：编辑部 010-68728137
发行部主任：宋爱华
发　行　部：010-68728132
广告部地址：西城区后营房胡同 39 号
广告代理：北京互动家园广告有限公司
电　　话：010-68728133　68411807
传　　真：010-68728134
通 信 处：北京 813 信箱(100037)
业务/稿件：fcgm@fcgm.com.cn
读者信箱：reader@fcgm.com.cn
网　　站：http://www.fcgm.com.cn
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
订　　阅：全国各地邮局
刊　　号：ISSN 1009-6183 CN 11-4490/TP
邮发代号：82-622
印　　刷：北京外文印刷厂
广告许可证：京西工商广字第 0010 号
办公地址：北京市海淀区增光路 45 号综合楼六层(可通信)
邮购地址：北京市 813 信箱
邮　　编：100037
定　　价：7.80 元

稿件授权声明

凡向本刊投稿并被录用，由本刊支付稿酬的稿件，均视为稿件作者同意以下条款：

1、文责自负。作者保证其拥有该作品的完全著作权(版权)，该作品不侵犯任何他人的著作权；

2、全权许可。《家用电脑与游戏》杂志有权以任何形式(包括但不限于纸媒体、网络、光盘等介质)使用、编辑、修改该作品，无须另行征得作者同意，无须另行支付稿酬；

3、独家使用。未经《家用电脑与游戏》杂志书面许可，作者不同意任何单位和个人以任何形式使用(包括但不限于通过纸媒体、网络、光盘等介质转载、张贴、集结、出版)该作品，著作权法另有规定的除外。

版权声明

本刊刊登的所有内容(除转载部分外)，未经《家用电脑与游戏》杂志书面许可，任何单位和个人不得以任何形式使用(包括但不限于通过纸媒体、网络、光盘等介质转载、张贴、集结、出版)该作品，著作权法另有规定的除外。

新闻报道

40

36

流星时空

在前几年的游戏中，……

53

魔兽纪元

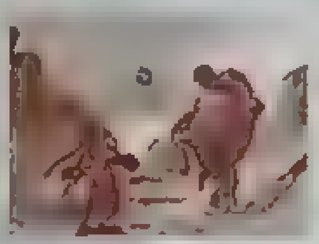
正当全世界玩家都在翘首企盼暴雪公司推出《魔兽争霸III》时，暴雪官方网站为我们打造了一个巨幅的新游戏广告——"魔兽纪元"(World of Warcraft)。一看名字便知，这将是一款全新的基于网络的"魔兽"系列游戏。

54

秦殇

目标软件倾力打造的《傲世三国》，以其良好的表现赢得了世界玩家和代理商的赞誉，也使目标软件一举成为国内游戏产业的领头人。2001年，一款全新的角色扮演游戏《秦殇》，又在目标软件的手中诞生了，其制作水准将远超过国内同行业者，堪称佳作。

56



黑与白 宠物岛

在前代游戏中，你的宠物为你任劳任怨的同时，你是不是也该关心一下它的生活呢？你有没有觉得这小家伙有时显得很孤独？能否给它再找一个伴啦！而这些，正是即将推出的《黑与白：宠物岛》所关注的内容。

58

猎魔猎手

电脑游戏开始向女性化发展了，以劳拉为首的一系列女性主角的游戏频繁涌现，《古墓丽影》、《重金属II》，都是如此，这款 Simon and Schuster 制作的动作游戏《猎魔猎手》，也是劳拉的"同盟"之一，不过游戏背景有所不同，主角也不使用枪械，而是在幻想国度中常见的魔法咒语和法杖。

59

强手大亨

当大亨是很多人一生的梦想，然而能实现这个梦想的却寥寥无几。既然现实生活差强人意，那么在电脑游戏中，这个梦想总算实现了吧。在"大亨"游戏泛滥的今天，这款《强手大亨》(Monopoly Tycoon)，也许会让你的发财梦很难破灭。

61

格兰蒂亚II

一千五百万美金的制作成本，比起 Square 的《最终幻想》为目标，由 GameArts 之手的"格兰蒂亚"系列，在创下了 DC 史上的辉煌成就之后，其后续作品《格兰蒂亚II》终于被移植到了电脑平台上，并且，将由上海依星软件公司代理发行该游戏的简体中文版！

63

爱情街11号

《爱情街11号》是由台湾游戏橘子公司制作，北京长通联合宽带网络技术有限公司代理的一款模拟人类现实生活的网络游戏。说实话，笔者初看到游戏画面还以为这是一款《模拟人生》的那风作品，不过尝试之后感觉就大不相同了。

64

新剑侠情缘

也许喜欢怀旧经典，于是出现了老戏新拍；音乐戏曲都讲究古韵传扬。所以便有了老戏新唱；现如今，国产游戏界，也流动着一股怀旧的风气，自《仙剑奇侠传》《神雕侠侣》"老戏新作"之后，金山公司的《剑侠情缘》，也将改头换面，以全新的面孔与玩家们见面。

66

战场 1942　60

鬼神之门　62

炽炎传说　65

本月欧美精彩游戏上市预览　67

游戏评析

NFS系列赛车游戏以它高度的拟真性、无可挑剔的画面、极易上手的操作性，在车迷心中占据着绝对重要的地位，直到现在，NFS系列作品依然是车迷玩家机器中必装游戏。在赛车类游戏中我们有理由相信，极品飞车将永远是领军游戏。

87

傲世三国之三分天下	69
征服 前线战争	71
暗黑武士	73
劲爆冰球 2002	75
绝对育成计划	77
红色派系	79
思考机器	81
恶魔双子星	82
职业拉力赛 2001	83
新神鹰突击II	85
探险道	86
极品飞车 国内 NFS 的现状与未来	87
评分说明	92

攻略手记

也许一代难度对部分玩家来说太高，这次"普通"难度有意降低门槛，让众菜鸟都可以通关爆机。

而"困难"才是真正挑战的开始。在挑战"困难"时，你要记住一句口号，每次 Loading 的时候都要对自己说一遍："你行 DI~，你是最好 DI~，你要有自信~！"

从现在开始，养成良好的习惯，注意以下几个要点，保证你得心应手，过关速度加倍。

93

盟军敢死队II 高级技巧解析 & 关卡图解指南	93
奥秘 完全详解攻略(下)	107
探险道 完全上手指南	119
机甲指挥官II 精英难度战术运用	122
钢铁兄弟会 极限战队组建策略	124
突袭 兵种运用经验谈	126
鬼夺 攻略及事件流程揭秘	128

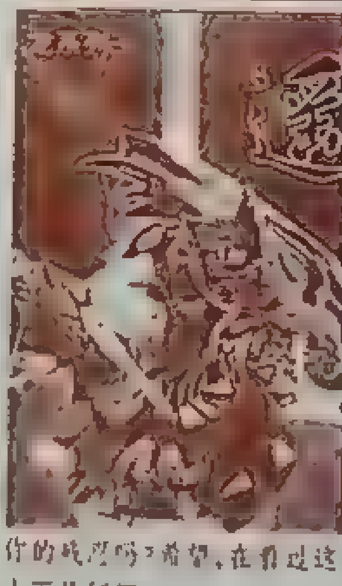
玩家讲武堂

MT77，一旦拥有就会越来越爱它的 MD 机。无论音质、功能或外形，没有一点让你失望。想随时随地让高品质音乐常伴左右，就快去买一台 MD 随身听吧！

139

MD 随身听，我的宝贝，亲亲 SHARP MT77	142
蓝色魅力掌中舞 明基 M100 光电鼠标试用	146
任天堂 GAME CUBE 硬件简析	147
决战中的较量·ATI vs nVIDIA	148
电源选购经验谈	152
现视游戏 多媒体文件包的提取与观看	154
游戏是怎样炼成的 游戏制作大师全攻略(五)	156
本月资讯速递	160

文渊阁



来自遥远年代的奇幻故事，龙和人类永恒的传说。我们将游戏中与龙的缠斗，视为必然的使命。但是，如果那是现实存在的事，你还会如此的嗜血和无情吗？你还会在那伟大的身躯面前，张扬你的战斗的希望，在看过这个故事之后，你能正确回答上面的问题。

162

秘技档案

133

盟军敢死队II勇往直前	世界大战II黑金
巴黎－达卡拉力赛	公路战争
职业拉力赛 2001	动物园大亨
光芒之池II	红色派系
怒海指挥	教父II
文明帝国	风云II七武器
蚂蚁帝国	

玩家沙龙

游民游语 恐龙危机主角 FANS	167
《最终幻想》的幻想	169
硬盘空间的霸占者	173

其他精彩内容

上市烽火	50
即时策略纵横谈·RTS 之冬	131
电玩点将榜	135
难症会诊	174
杏花村	177
锄花园	179

新闻报道

"2002家游峰会"在京举行

9月20日下午，"2002家游峰会"正式在京举行，来自全国各地游戏公司及相关单位的100多位业界人士参与了此次会议。在会上，老编郑重宣布了一个重大的决定——从2002年1月起，《家用电脑与游戏》杂志将改为全彩印刷！

西山居"新剑侠"年底登场

据来自金山软件的消息，该公司旗下西山居制作室的新作《新剑侠情缘》正在紧张开发之中，有望在今年年底与广大玩家见面。

另据透露，除《新剑侠情缘》外，西山居正在制作的游戏还有多款，其中包括玩家期待已久的《剑侠情缘Online》，这将是西山居基于武侠体系的第一部线上图形MUD。此外，首次引进美国先进3D引擎开发的动作RPG《天王本生》也在火热开发之中，不久也将与玩家见面。

"恐龙"形象创意大赛揭晓啦

10月14日晚，由上海育碧电脑软件公司主办、新浪网、电攻、XGEN协办的"恐龙危机II女主角形象创意大赛"入围选手决赛在北京民族园西门恐龙谷酒吧正式开始，八位入围的美眉齐聚赛场。

最先进行的是走台形象展示，接着是自我介绍及讲述她们对雷吉娜性格和形象塑造的理解。在电脑游戏相关知识问答环节中，现场嘉宾自告奋勇充当美眉的智囊团。说来这些与Ubi Soft相关的问题还真是有相当难度的，其中一些数据即便是老玩家也很难做出明确的回答，但有智囊团和好运相助，所有八位美眉都至少答对了各自三道问题中的两道，更有1号及8号美眉全部答对。

在现场嘉宾与八位参赛美眉对战"泡泡龙"之后，本场决赛的结果也揭晓了。来自上海的3号美眉及江苏的4号美眉同获86分的最高分，极富潜力年仅16岁的北京2号选手以文静典雅造型获84分，来自北京中央民族大学主修钢琴专业、却选择前卫冷酷造型的1号选手获得80.8分。最终胜负目前尚无定论，因为此次决赛成绩仅占总成绩的70%，以上美眉还需参加10月20日在新浪网相关专区举行的网友投票评选，这一阶段将更加精彩。

《盟军敢死队II》正式发行

万众期待的游戏大作《盟军敢死队II勇往直前》终于于9月28日全球同步上市，国内玩家以空前的热情迎接"敢死队"的再次登陆，据称第一批产品已经完工，连邦公司和新天地正在紧张制作第二批产品。

与此同时，为使"盟军迷"们能更加细致地了解游戏的方方面面，由新天地精心编撰的《盟军敢死队II勇往直前——权威攻略指南》也已与游戏同期上市，这部权威攻略汇总了大批来自Eidos及游戏制作小组Pyro Studios的第一手珍贵资料，以近20万字和大量的图片、表格将这款游戏的方方面面进行了彻底解析，并为全国的"盟军迷"们准备了极具收藏价值的制作花絮及"盟军武器历代记"。

另据透露，目前已有多本从内容到印刷品质均十分低劣的"《盟军敢死队II》攻略本"充斥市场，新天地公司提醒玩家在购买时注意鉴别。

"万王"网聚助兴佳节

在10·1长假期间，上海、杭州、成都、昆明、福州五地的《万王之王》爱好者自发组织的网聚顺利进行，最小型的聚会也在50人以上，福州的网聚则得到了华彩公司的支持，GM亲临现场，人数多达300人以上。玩家们亦非常珍惜这样的机会，很多人从周围城市纷纷赶来，网聚现场气氛热烈又亲切。

华彩软件表示，他们将继续支持这样的由玩家自发组织的网聚活动，有机会的玩家不要错过哦！

《秦殇》制作已近尾声

近日，第三波软件北京有限公司与目标软件公司就后者的新作《秦殇》召开了小型新闻座谈会，邀请了一些知名媒体的记者对游戏进行评估。目标软件的总经理张淳先生向记者详细介绍了《秦殇》的开发过程和游戏特色，受到一致好评。随后，记者们向张总提出了自己的看法和建议，目标软件的开发人员表示将认真对待，做好后期的改进工作。第三波也同时表示，在《秦殇》的推广方面将有大动作出台。

《龙族》超惠版超值登场

近日，第三波戏谷发行了《龙族》的一个全新版本，最低零售价仅为10元，包含游戏客户端和50点开卡点数。与戏谷以往的产品不同，这个版本的《龙族》可以任意开卡，但不支持续卡，也就是说它是专为新玩家设计的，旨在降低门槛，让更多的人了解网络游戏，体验网络游戏带来的乐趣。

第三波戏谷还宣布，将在现有北京、上海四组服务器的基础上新增广州、重庆两组服务器，可提供百兆带宽，不久即将开放给玩家试用。

亚联游戏全面接手圣教士内地业务

由于前一段时间台湾圣教士公司倒闭，其内地分公司星士德科技有限公司亦停止业务，他们授权亚联游戏代理发行的两款网络游戏大作《千年》和《红月》的命运就成为无数热爱网络游戏的玩家关注的焦点。本着对玩家、对用户负责的精神，亚联游戏经过不懈努力，与韩国原制作公司以及原星士德公司法定代表人进行了艰苦谈判，终于得到这两部游戏的韩国原厂方在中国大陆地区经营的正式授权，并将原星士德公司中负责客户服务与服务器技术的所有人员全部收编，开始完全独立的运作经营。

这次调整不会对游戏本身产生任何影响，包括价格、收费、服务器分布等与玩家有关的方面都将维持原状。同时，亚联游戏承诺以更优质的服务，引进更精彩的作品来答谢玩家的厚爱。目前，万众瞩目的《千年II》即将上市，而《红月》更多精彩的线上线下活动也将出台，关于详细情况以及亚联游戏的动向，请访问亚联游戏主站http://www.asiagame.com。

《笑傲江湖·网络版》年底上市

目前，昱泉国际全力打造的Online Game《笑傲江湖·网络版》确定将于今年年底与大陆玩家见面。据悉，《笑傲江湖·网络版》是亚洲地区第一款纯3D技术制作的武侠Online game，尚未推出就在台湾知名游戏门户网站"巴哈姆特"组织的"2001年下半年最看好的线上游戏新作"评选中夺得头筹，更因其玩法和设定，被众多资深游戏玩家誉为"EQ中华武侠版"。（注：EQ即Everquest，中文名为《无尽的任务》，当今世界三大网络游戏之冠）。

"暗黑II"要出汉化版了

据来自奥美电子的最新消息，《暗黑破坏神II》的汉化版即将正式推出，此次汉化工作由"游戏急速"担当。奥美电子为"游戏急速"提供了丰富的资料，暴雪的本地化说明文件也对本地化工作进行了细致的描述，更周到到提供了一套本地化工具，但实际上简单使用暴雪的本地化工具是无法制作出完美的汉化作品的。因此经过内部讨论，"游戏急速"确定了最终的汉化方案：重写语言引擎，以符合汉语语言习惯；制作符合"暗黑"游戏风格的中文字体；同时增加测试和校对工作的人力和时间，保证汉化质量；保持一定的售后服务时间，在必要时提供升级服务。

《大话西游》延期了

网易公司最近表示，《大话西游Online》由于开发进度、游戏市场变化和市场策略的调整，将延期至今年年底推出，外部测试推迟到11月16日。

游戏小组表示，这样才能保证有足够的时间给游戏注入更多的内容，充实游戏的可玩性，使游戏画面更精美，规则更合理，为玩家们提供一款更棒的网络游戏。不久以后大家就可以在一个爆笑、刺激，有丰富内涵的全新的"大话西游"世界中领略到这种与众不同的感觉了。

游戏业界问题调查（一）

应广大厂商与玩家的要求，本刊将对目前游戏业界普遍存在的各种问题进行一系列调查活动，旨在促进厂商、媒体与玩家三者间的交流与互动，促进国内游戏产业健康有序的发展。调查结果经整理后将在本刊杂志与网站上公布。

由于"读者调查问卷"版面有限，此系列调查问卷将在"新闻报道"栏目中刊出，并请读者另附纸张，复印、手写均有效，使用网络比较方便的玩家不妨直接到本刊BBS发表高论或发E-Mail（reader@fcgm.com.cn）至本刊编辑部，不便之处还请各位读者原谅。当然，我们会在参与调查的读者中进行抽奖，奖品将为调查结果刊发的当月杂志或软件（每期产品不定）一套。

第一期将对游戏汉化问题进行调查，而且已经在本刊网站上展开，欢迎各位"游民"畅所欲言。请注意，此次调查只针对中国大陆境内的游戏厂商和简体中文版游戏产品。

1、游戏汉化是否必要　是□　否□
2、哪类游戏需要汉化　________ ________ ________
3、哪类游戏不需汉化　________ ________ ________
4、您会优先选择　原文版□　汉化版□
5、您认为哪种汉化方式最好　完全汉化□　汉化包□
6、至今为止您认为汉化水平最高的游戏公司是　________
7、至今为止您认为汉化水平最差的游戏公司是　________
8、至今为止您最满意的汉化版游戏是　________
9、至今为止您最不满意的汉化版游戏是　________
10、您对游戏汉化有什么意见和建议　________________

新闻报道

WCG预选赛中国区战场掠影

作为一次超大规模的电子游戏竞技比赛，“三星电子杯第一届WCG中国区选拔赛”从一开始就受到了各方面的关注。本次预选赛是由三星电子主办，联众赛事协办的一次全国范围内的大型网络游戏竞技赛事，分为北京、上海、广州、重庆、杭州、成都、深圳、沈阳八个赛区。比赛项目包括《星际争霸》、《雷神之锤III》、《FIFA 2001》、《反恐精英》以及在国内拥有广泛玩家基础的联众Online Game——联众桥牌、联众象棋、联众围棋、联众军棋。各赛区的优胜者将成为赛区代表，于10月中旬会师北京，展开一场更为激烈的高手对话，最终胜者将代表中国出战12月在韩国举行的世界WCG总决赛，争夺至高荣誉和总额高达30万美元的奖金!

下面就是来自各赛区的报道——

重庆赛区：像火锅一样热的竞赛!

作为第一个打响战役的分赛区，用一个字来形容重庆赛区的比赛状况，那就是——火，用两个字来形容，那就是——很火!

独特的地域文化和饮食特点赋予了重庆人火辣辣的性格特征，而这一点在比赛中也表现得极为明显。每场比赛都是异常激烈，在布置精巧雅致的比赛场地——重庆市石桥铺泰兴电脑城5楼——里不时传出一阵阵“战斗声”和别具西南风味的重庆版笑声。在《星际争霸》项目中，在重庆地区久负盛名的CQ2000从第一场比赛起就向对手施加了火一样的攻势，所到之处寸草不生，灰飞烟灭，最终战胜各路好手，登顶成功，成为该项目重庆赛区的王者，其他几个竞技项目的冠军则被C4.Fantacy、Tianqi、C4等好手夺得。

杭州赛区：耀眼的不仅仅是冠军!

自古苏杭出美女，据杭州赛区的有关人员透露，比赛当天还真吸引了不少美眉到场观战。这本来是件好事，可对参赛选手来说却是一场幸福的“磨难”，因为他们不仅要和对手做殊死搏斗，还要在美眉的注视下保持从容镇定，这似乎是一种不可能完成的任务。难怪一些选手在被淘汰出局后慨叹：“不是敌人太强大，而是美眉太耀眼!”

最后获胜的是Ayalyc、=I.D=Aral、Zenki、R.STAR.Z战队，他们绝对是心理素质最过硬的赛区冠军!

深圳：高手之争!

由于游戏业在深圳的发展要早一点，所以参赛选手的水准也相对较高，虽然选手不多，但竞争异常激烈。最终胜出者为[GAMEST]Kenya、=I.D =CovER、FY007和阿达家族队。

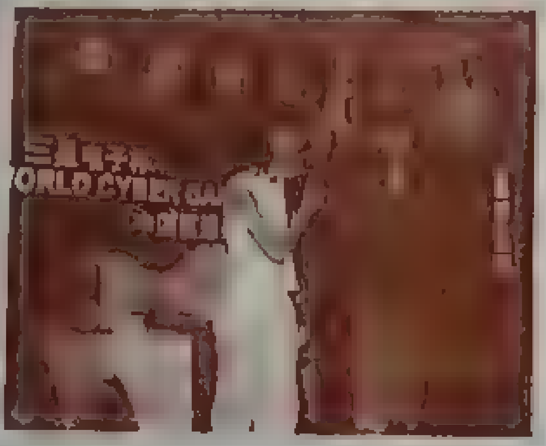
沈阳赛区：我们的感觉就像总冠军!

由于一点点变故，原定9月14日在沈阳举行的沈阳赛区预选赛临时移到了北京举行，这虽然打乱了参赛选手的原定计划，但在大赛组委会的精心安排和沈阳选手的积极配合下还是十分完美地完成了比赛。

沈阳选手的合作态度让人十分感动，表现出北方人一贯的豪放、宽容和大度。一位选手的话更是可爱：“不是说只有赛区冠军才能来北京比赛吗？我现在的感觉就是自己已经是总冠军了。”

最终胜出者为=I.D=GladiATOr、=I.D =FadeAway、Fifa野人和=I.D=战队。

成都赛区：让我们把比赛看得更清楚!



作为四川省经济、文化中心的省会城市，成都自然拥有不少的游戏人口，因此这里的赛事受到了主办方的高度重视，精心挑选的比赛场地、高端PC和大屏幕的使用都说明了这一点。几个马来西亚留学生和美眉选手的加入使得比赛更加引人入胜，一方是东渡学子在电子竞技场上挑战“中原武林”，一方是巾帼美眉在虚拟世界中舞出“温柔一刀”。观众看得更是如痴如醉，唯一能做的似乎只有睁大眼睛，把比赛看得清楚些，再清楚些!

最终胜出者为=A.G=pzz、C4.ayyn、Kanfan和[Evil]-TEAM。

决战紫禁之巅

就在即将截稿之际，我们终于收到了主办者发来的北京、上海、广州三个赛区的战报。北京赛区胜出的是=A.G=MTY、Rocket-Boy、pcq和26zM战队；上海赛区胜出的是SVS]Zealot、=I.D=CHJ、Crazy和=SH=战队；广州赛区胜出的是=A.G=Deep、[G.D]Sky、Windboy_FIFA和BOB战队。

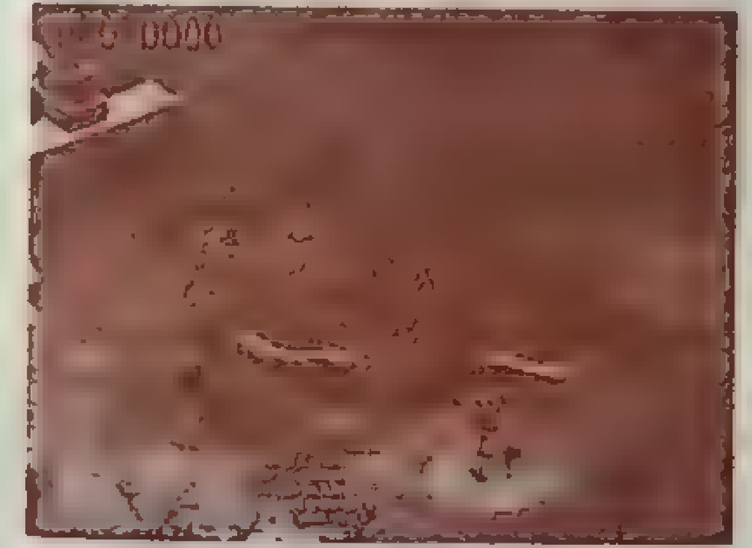
至此，全国各分赛区的比赛已经全部结束，全国玩家的目光已经集中到了10月中旬将在北京举行的全国总决赛。由于决赛时间与出刊时间撞车，决赛结果不可能在本文里向大家通报了。虽然如此，一想起各路高手会聚京城的强强对话，心中仍难免激动万分，不知道上海选手的精明能不能敌的过北京选手的大气？也不知道沈阳选手的豪放遭遇到杭州选手的细腻将是怎么样的一个情形，最终代表中国队赴韩参赛的至高荣誉又将落到谁的身上呢？

“魔兽”上网啦

近日，Blizzard在其官方网站上又公布了若干《魔兽世界》(World of Warcraft)的全新游戏图片。这是一款架构在《魔兽争霸》背景下的多人连线角色扮演游戏，上市日期和收费机制目前尚未确定。

《光芒之池II》闪耀全美销售榜

据悉，由Ubi Soft发行的《光芒之池II剑与魔法的传说》已经在全美最畅销软件榜(9.23-9.29)中登上首位。《光芒之池II剑与魔法的传说》是全球第一款以《龙与地下城》第三版规则制作的



游戏，各色魔法和剑术绚丽多彩，出场怪物和魔兽超过3000种，并拥有全新的战斗系统和角色升级系统。就在此前不久，这款游戏还曾因存在安装上的BUG屈居《红色派系》、《模拟人生》和《暗黑破坏神II》之后，然而在修正BUG后便一举登上了全美销售榜榜首，可见其魅力之大。

另据透露，Ubi Soft在中国的子公司上海育碧软件日前也就这款游戏的BUG问题发表了声明，他们将保证在国内发售的《光芒之池II》绝对不会出现

类似的问题，因为本着对玩家负责的态度，他们已经重新制作了这个游戏的安装程序。

《Quake3》美指另有新作

据透露，前《雷神之锤III竞技场》(Quake 3:Arena)的美术指导Paul Steed日前正在协助WildTangent制作一款全新的第一人称射击游戏——《Batty Bad》。这款游戏的背景设定在未来世界，玩家控制的主角将是一名女性赏金猎人。有曾经参与制作《Quake 2》和《Quake 3:Arena》的Paul Steed助阵，相信《Batty Bad》的水准会有相当保证。

《文明》掀起第三次浪潮

Infogrames和Firaxis Games于日前宣布，Sid Meier的游戏大作《文明III》(Civilization 3)已经开始压盘，很快就可以和玩家见面了。

多么激动人心的消息啊，这一天我们已经等得太久了!

id也疯狂

近日，id Software将陆续推出三套游戏大合集，即《DOOM珍藏版》、《Quake 3黄金版》和《终极雷神》。据悉，《Quake 3黄金版》包括《Quake 3: Arena》和《Quake 3: Team Arena》；《终极雷神》包括《Quake》、《Quake 2》和《Quake 3:Arena》；《DOOM珍藏版》则包括《The Ultimate DOOM》、《DOOM 2》和《Final DOOM》三套游戏。

据悉，以上三套合集中的《Quake 3黄金版》已经上市，其他两套也将在短期内推出。虽然都是老游戏，但做为收藏倒是一个不错的选择。

《终极刺客》再度出击

Eidos近日正式公布了《终极刺客II寂静的刺客》(Hitman 2: Silent Assassin)的最新资料。据悉，这款续作的故事仍将围绕上集中的主角展开，游戏将细说主角如何由失忆的普通人变回原来的杀手。此次游戏将有多种改变，比如允许玩家自由选择第一人称或第三人称、在任务过程中可以储存游戏等，新的排行系统、背包系统也将出现在游戏中，武器方面更会加入一些全新的道具，如麻醉药、麻醉枪、有毒物品等等。

这款游戏现正由IO Interactive开发制作，预计明年春天推出。

Vivendi 与 Interplay 携手合作

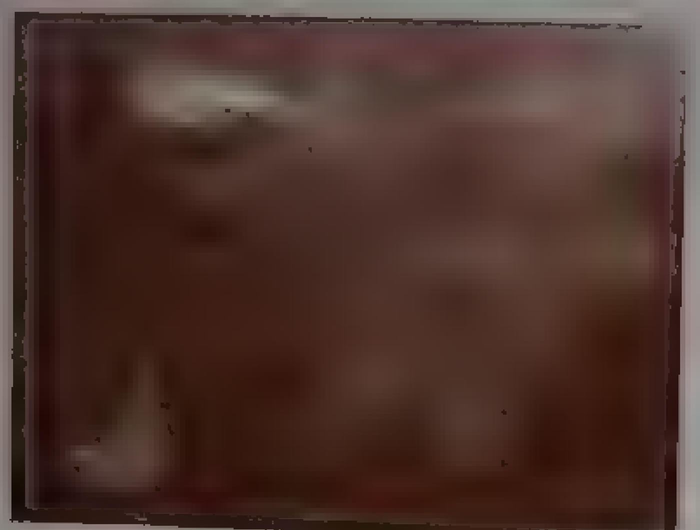
日前，游戏发行商 Vivendi Universal 与 Interplay 达成协易，获得了后者直到 2003 年的所有游戏产品（包括 PC 和 TV）的发行权。《博德之门：黑暗联盟》《Baldur's Gate: Dark Alliance》和《巨人：公民卡布托》《Giants: Citizen Kabuto》将是双方达成协易后的第一批产品，后者的大作《无冬之夜》（Neverwinter Nights）也将由 Vivendi Universal 来推广。

"Interplay 有着稳定的游戏开发业绩，他们已经建立起了一个强大的游戏制作团体。" Vivendi Universal 的销售经理 Philip O'Neil 表示，"这项合作将增强我们的竞争能力，是具有战略性的，是对抗其他竞争伙伴的关键一步。"

Westwood 触网了

据透露，Westwood 开发的第一款在线游戏《Earth and Beyond Online》将于明年初正式推出。这款游戏以未来科幻世界为背景，设定有 Terran、Progen 和 Jenquai 三个种族，其玩法以不断开发新星球和定居发展为目标。感兴趣的玩家可以到 Westwood 官方网站（http:\\westwood.ea.com）看一看。

《黑与白》开放新大陆



近日，Lionhead 在其官方网站上公布了《黑与白》的资料片《宠物岛》（Creature Isle）的最新资料，其中包括数十张游戏图片。有资料称，除图像表现外，这款资料片在音乐、音效方面也将有重大的改进。

"威尼斯商人" 网上经商

近日，十分另类的经营模拟网络游戏《神游威尼斯》由 Cryo 正式发行。玩家在游戏中扮演一位拜金主义至上的威尼斯商人，除了赚钱以外，更重要的是拥有艺术品并跻身上流社会，因此玩家必须参加各种竞标活动，必须派遣冒险船只到海外搜刮宝藏。在《神游威尼斯》中，玩家的自由度很大，唯一的限制就是威尼斯本身的经济、政治与地理架构，因为这套系统是以历史为基础加以变化而成的。《神游威尼斯》还提供了线上管理功能，玩家可以在任何一台能够连上因特网的电脑上，通过《神游威尼斯》网站来继续控制自己在游戏中的生产与投资。

《神游威尼斯》的设计方针是让非专家级的玩家也能轻易上手，而且不会丧失深度。游戏界面清楚易懂，上手容易，同时还会给提供玩家详尽的入门说明。

《呼啸战神》卷土重来

据透露，著名策略游戏《呼啸战神》（Warlords Battlecry）续集的开发计划已经落实！

《呼啸战神 II》的背景将设定在 Etheria，游戏提供 12 位不同的英雄、20 种职业和超过 100 种魔法和特殊能力，兵种则多达 140 种，更会加入自动施法的选项。

再见亚特兰蒂斯

Cryo 此前正式宣布，他们将于今年圣诞节发售 PC CD-ROM 和 DVD-ROM 两个版本的冒险游戏《远方的亚特兰蒂斯 II》（Beyond Atlantis 2）。

亚特兰蒂斯是一个传说的沉没在大西洋中的小岛，玩家的的冒险历程就将在这里展开。除有大量疑难问题需要玩家解决外，游戏中也有一定的动作成份，华丽的场景则将让玩家感觉到像是在浏览观光。游戏主角是一位勇敢的考古学家，由欧洲著名电影演员 Marcello Mastroianni 配音。

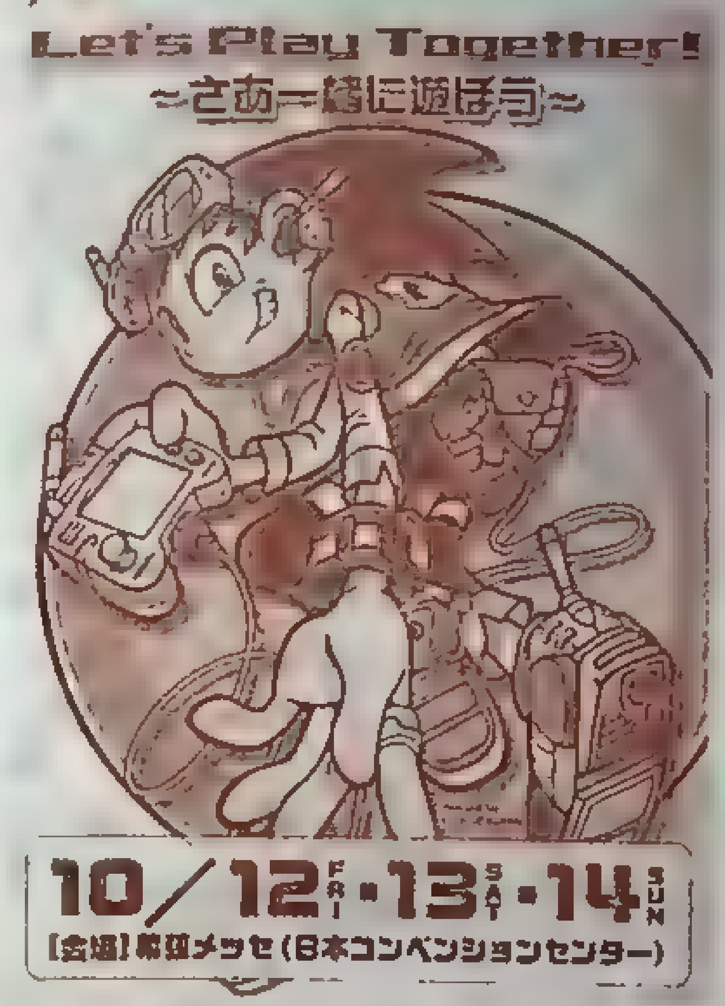
这款游戏将首先在北美地区推出。

《超级大战略》移师 PC

日本世嘉（SEGA）于近日正式宣布，PC 版的《超级大战略 2001》将在今年 11 月 20 日发售，适用于 Windows 95 以上所有的系统。

PC 版的《超级大战略 2001》移植自 DreamCast 同名游戏，以德意志第三帝国的兴亡史为背景。玩家可以选择两条路线进行游戏，一是从东方（苏联）进攻，一是从西方（法国）进攻，喜爱战棋式策略游戏的玩家不可错过哟！

2001 年东京秋季电玩展落幕



由日本电脑娱乐软件协会（CESA）主办的"东京电玩展 2001 秋"于 10 月 12~14 日在日本东京召开，本次展示会是东京电玩展史上的第 11 届，共 53 家游戏厂商参展，出展软件近 400 款，展位总面积 54000 平米。由于本次展会是世嘉放弃硬件开发后的首次重新参加，微软也推出史无前例的最大展示区，故而吸引了众多玩家和业界人士的光顾。展会 3 天的总参观人数接近 13 万人，超过了今春 TGS 的 11 万余人。

由于 XBOX 即将于明年 2 月 22 日在日本销售，成功地抢占日本电视游戏市场可以说是微软在亚洲甚至全球娱乐产业胜利的保证，因此不但比尔·盖茨亲自参加了本届 TGS 声援，微软更是以 TGS 史上的最大参展面积和 148 台 XBOX 试玩机登场。微软这番苦心没有白费，日本玩家似乎对 XBOX 的兴趣逐渐在增长。以前 Gamespot 网站和日本各大媒体均做过调查，从结果看日本玩家对任天堂 NGC 的期待程度要高出 XBOX 很多；而这次 TGS 上可以看到，日本厂商和玩家也在逐渐摆脱对于外来竞争的压力，开始关注这个大大的黑色盒子了，毕竟开放的硬件开发环境和优厚的开发条件无论对于第三方厂商还是玩家来说，优质游戏的出笼是众望所归的。

东京电玩展将变更为一年一届

日本电脑娱乐软件协会（CESA）10 月 12 日正式宣布了一项关于东京电玩展（Tokyo Game Show）的重要声明，表示将不会举办明年 3 月的春季东京电玩展，2002 年的东京电玩展将在 9 月举办，相关的"日本游戏大奖"的举办时间也会相应改变。关于 2003 年后的举办时间，协会表示还没有最后决定，但是发言人表示，作为世界级别的电玩展，一年举办一次也是众望所归。

业界人士认为，大牌厂商纷纷独自举办展会和整个游戏业界的不景气是日本电脑娱乐软件协会做出以上决定的主要原因。东京电玩展是世界上最具规模的游戏展示会之一，是 CESA 从 1996 年开始创办的，从 1997 年开始应玩家的要求 改成每年举办两届。

PS2 版《VR 战士 4》发售日确定

据 10 月 12 日来自 TGS 会场的消息，AM2 首款 PS2 格斗游戏、著名街机移植版《VR 战士 4》确定在明年 1 月 31 日正式发售。

展示会的大屏幕上不断演示着《VR 战士 4》的游戏对战画面，其开发者铃木裕表示，由于主机基板的硬件差异，移植 Naomi2 的游戏到 PS2 上对于 AM2 来说是个挑战，经过全体人员的努力，除了解析度和光源方面的问题外游戏的移植度相当高。据悉，这次 PS2 版的《VR 战士 4》有别于目前已经推出的街机版，游戏将会新增多个独有的原创模式，其中包括 VS、Survival、Training、A.I.System、Character Edit 等，令游戏性大大提高。

世嘉多平台战略明朗化

世嘉在众多的游戏平台中，似乎对微软的 XBOX 情有独钟，除了以前公布的《世嘉 GT2002》、《铁甲飞龙》、《街头涂鸦》等，最近连续宣布在 XBOX 上推出大作，其中包括世嘉索尼克小组和 AM2 的代表作《梦幻之星网络版》和《莎木 2》，此举可谓世嘉与微软铁血联盟的见证。世嘉的最高责任者香山哲在微软的展台发表讲话，向微软提出了 3 个希望，即"日本明年发售"、"XBOX 和 PC、PDA 的互通"以及"主机价格的斟酌"，并向业界宣言，XBOX 可以开发出最高品质的游戏。非常凑巧的是，XBOX 在日本的发售日正是香山哲女儿的生日。

微软总裁比尔·盖茨也在 TGS 最后一天光临展会，并亲自跑到世嘉的展台和香山热烈握手。世嘉索尼克小组的社长中裕司表示非常看好 XBOX 的网络环境，AM2 的社长铃木裕也表示对 XBOX 的街机基板很感兴趣。盖茨对于世嘉的大力支持表示非常感谢。

另外世嘉还决定将 DC 的大作《永恒的阿尔卡迪亚》移植给 NGC 和 PS2，《Aerodancing 4》和《百剑》也将在 PS2 上推出。

GBA 销量突破 1000 万

10 月 16 日任天堂宣布，其掌机 GameBoy Adance（GBA）的全球销量已突破 1000 万台。时至 9 月末，GBA 的实际销量已经达到 1174 万 6000 台。GBA 今年 3 月 21 日在日本销售，6 月在美国销售，短短的半年就达到 1000 万台的销量，可见其受欢迎程度。任天堂表示 GBA 每月的产量将由原来的 150 万增加至 200 万台，至 2002 年 3 月，任天堂的销售目标是 2400 万台。

《合金装备 2》本月发售

新闻报道

Konami 今年最受注目的 PS2 大作《合金装备 2: 自由之子》在日本的发售日已经提前到 11 月 29 日。这对于广大 Solid 迷来说的确是个令人兴奋的消息，而美版的发售也许受到美国 911 事件的影响，游戏将会删除修改部分内容。开发者小岛秀夫表示，游戏开发已经结束，目前正进行紧张的测试工作，日版游戏发售不会延期。

SNK 倒闭，KOF2001 照出

日本著名游戏公司 SNK 曾于今年 4 月 2 日向大坂地方法院申请“民事再生手续”，如获成功则可以暂缓偿还其 380 亿日元的债务，得到调整喘息的机会。然而 10 月 1 日大坂地方法院正式驳回了 SNK 的申请，这意味着 SNK 必须开始变卖固定资产如库存软硬件及下属各娱乐场所以清还债务，至此 SNK 正式宣告从激烈的游戏市场竞争中 KO 出局。

据 SNK 负责人表示，虽然这一结果令人痛心，但对 SNK 的拥护者们来说唯一值得安慰的是，由于《KOF2001》是交给韩国 Eolith 开发的，因此这一游戏的开发工作将不会受到 SNK 倒闭的影响。

北美 XBOX 发售延期

9 月 22 日微软表示，XBOX 的北美发售日将推迟到今年的 11 月 15 日，比以前公布的发售日 11 月 8 日推迟了一周。虽然微软保证到今年年底 XBOX 的 100~150 万台的北美出货量不会改变，但是关于延期发售的原因并没有做解释。

“我们考虑了种种因素并进行了分析。”XBOX 的宣传负责人 James Bernard 说，“11 月 15 日对于我们，也对于我们的合作伙伴和顾客来说，都是最合适的发售时机。”

微软表示，去年秋天索尼 PS2 由于仓促上市，导致北美供货不足，引起了市场上的混乱，微软不会犯同样的错误，XBOX 的发售日的供货量将有 60~80 万台。借助圣诞节和年末商战，将有 100~150 万台的 XBOX 投入市场，每周最少保证有 10 万台 XBOX 上市。

业界人士分析，微软此举用意不光在主机的销售保证上，这也是对竞争对手任天堂的挑战。XBOX 的延期发售导致其发售日和任天堂 NGC 在北美的发售日 11 月 18 日只差 3 天，那么市场流通者和消费者所做的选择就更小了，微软对于自己的市场宣传一直十分自信，而任天堂就必须拿出全力对抗微软 5 亿美元的 XBOX 的市场宣传费用。这也是任天堂真正的问题所在。

对于 Wal-Mart 等北美数十家大型销售店 21 日对于任天堂 NGC 增加出货量的要求，任天堂的美国法人于 9 月 25 日正式做出回答，表示“GameCube 增加出货量十分困难”，“由于制造能力有限，开始的 1 年中很难比计划出货量再有所增加，而且日本市场的主机也没法在北美市场上使用”。想起日本方面 NGC 的低调上市，看来山内大叔以后的日子不会好过。

PS2 全球销量突破 2000 万

10 月 10 日索尼电脑娱乐（SCE）发布消息，截止到当天 PS2 全球销量已突破 2000 万（日本 686 万台，北美 855 万台，欧洲 463 万台）。PS2 自去年 3 月 4 日发售后，今年的 3 月 23 日累计达到 1000 万台的销量，而短短半年后就达到了 2000 万台的销量，是 PS 当年发售同期的约 3.4 倍，可见普及速度之快。为了配合年末商战，SCE 已将 PS2 的月产量增加到 180 万台。

SCE 为了纪念 PS2 全球成功销售 2000 万台，将在全球范围推出特别限定版 PS2，这种特别版 PS2 的机身、专用放置器以及手柄表面涂有欧洲汽车专用涂料，经过特殊镜面处理，非常漂亮。

索尼出资史克威尔

10 月 9 日，Square 和 SCE 共同发布惊人消息：SCE 将 Square 新发行的 1120 万股股票以大约 149 亿日元买入，成为 Square 的第一大股东，占其 18.6% 的股份。Square 表示，这次发行股票是为了充实资本强化财政体制。在 9 日的紧急记者招待会上，SCE 的久多良木健社长、Square 的铃木社长兼 CEO 及田洋一董事兼 COO 回答了记者的提问。

有记者问这次增资是否是因为电影《最终幻想》的上映损失。铃木表示并不是因为电影的原因，但是电影开发费用过高是事实。因为当初的想法过于简单，而为此所犯错误的责任者也受到了处罚（今春武市智行和坂口博信的辞职）。铃木还表示，将努力争取使 Square 返回到以前的辉煌，以后 1~2 年，不仅是 FF 系列，其他 Square 的经典游戏也将成为突破百万销量的作品。以后 Square 的制作将回归到以游戏制作为中心。

有记者问是否还会为 PS 或 PS2 以外的硬件开发游戏。铃木表示并不是完全没有这个可能性，Square 的宗旨一直是为最畅销的硬件制作软件，而现在最畅销的就是 PS 和 PS2。

有记者问这次增资是否会对 Square，Enix 和 Namco 三家公司的合作以及 PlayOnline 计划造成影响。铃木表示不会造成影响，现在 Square 需要加强的是《最终幻想XI》的服务体系。

有记者问这次增资是否会影响 Square 和任天堂的关系以及 GBA 相关软件的问题。铃木表示还会继续为 GBA 以及 Bandai 的 WonderSwan 供给游戏，但是如果索尼加入掌机市场后就另当别论了。

一个小程序员生命中的三天

——裘新实话实说

文 / 于翔 编辑 /Racer

第一次见到裘新时我还是个什么都不懂的小玩家，天真地以为做游戏很容易，总是想着有一天能和裘新他老人家换换位置，这个想法在脑海中久久地徘徊着。我决定有一天把它大胆地对裘新说出来，并且要盯着他的眼睛说出来，这个大计划的实施日期初订于 2000 年 6 月 24 日——《剑侠情缘 Ⅱ》首发的日子。

6 月 24 日，我一大早就到了当代（商城）门口，结果发现首发要晚上才开始，于是一直等到晚上。在人群中好不容易找到了裘新，气势汹汹地快步走到他面前，盯着他的眼睛，却一句话也说不出来。

良久，我终于说出了第一句话：“您好，您能给我签个名吗?”（这时我发现没带笔，连签名用的东西也只是那张赛乐氏发的小传单）

后来裘新还是给我签了名，具体什么情景我脑袋里一片空白。反正临走时又看了他一眼，怪了，很平常的一个人，怎么站到他面前我就不敢说话呢?

几个月后，我开始有一些文章面世，这时也传来了消息，《剑侠情缘 Ⅱ》销量达到 20 万套，创下了国产游戏软件销售的“新高”。这时，我好像明白了点儿什么

好了，无论如何，裘新先生的专访是一定要做的，不巧的是裘新已飞回珠海，亲自为《剑侠情缘 Online》押阵去了。无奈，我只好通过 QQ 采访了他。

于. 裘总您好，您在金山已经四年，参与开发了“剑侠”系列和“地雷战”等，能不能首先简单介绍一下自己，让大家认识一下您呢?

裘 我今年已经 29 岁另 38 个月，毕业于北京航空航天大学，1990 年毕业分配到研究所，1993 年开始做游戏，1994 年辞职建立 PowerMagic 游戏工作室，做了个与大宇公司《轩辕剑 Ⅱ》类似的角色扮演游戏《独孤九剑》（试玩版）。1996 年进入金山，将《独孤九剑》加工成为《剑侠情缘》，此后编过几个游戏，做过两年市场，现在负责西山居的整体业务。我喜欢的游戏类型是 RPG 和 SLG，如《博德之门》和《英雄无敌》。

1996 年 3 月 9 日　大程序员和小程序员

金山公司距离九洲港码头 2 5 公里，有公共汽车，但我慢慢走着，丝毫没有坐车的心情。初春的珠海有点潮，但空气非常干净，周围几乎没有行人和车辆，偶尔有一两声鸟叫。

阳光照在身上，暖洋洋的。“亦露亦如电，如梦幻泡影，当作如是观”，此刻我的心中一片空明，无过去，无未来。

轻微的响动打破了这氛围，一辆嘉美车近乎无声地停在身边，车门打开，下来一位 30 岁左右的青年。

“你好，我是求伯君，我刚看了你的信，能回去谈谈吗?”

求伯君比我印象中要胖一些，头发也要疏少一些，精神还不错。

他也看出我在观察他，“上车吧，回去再聊。”

两周以后，我离开深圳，加入珠海金山公司。产品有了新名字·《剑侠情缘》

于 如果我没有记错，您是 1996 年底才到的西山居，当时做游戏的还有前导、腾图、金盘等很多家公司，为什么唯独选择了金山呢?

裘 你说的当时有很多公司在开发游戏并不正确，因为当时只有少数几家公司在开发游戏，而金山是这其中最出名的。当时我已为《独孤九剑》找过了 16 家投资方，未果，于是在 1996 年 2 月决定放弃游戏，便去了深圳一家公司。1996 年 3 月 9 日，利用周末到珠海游玩，我顺便拜访了第 17 家——金山公司，访求伯君不遇，留信一封，随即打道准备坐船回深圳。接下来的事你就知道了，求伯君对《独孤九剑》很感兴趣，所以我选择了金山。

于 噢！原来《剑侠情缘》的诞生还有这么一个曲折的过程啊！现在《剑侠情缘》已经成为金山（或者说西山居）的一块金字招牌了，我想那 16 家公司一定很后悔吧?

刚才您说过，《剑侠情缘》的前身是就是由您一人开发的《独孤九剑》，请问您当初为什么要开发一个 RPG 呢? 是不是受到了《仙剑》的影响?

裘. 嗯，《独孤九剑》并不是像外界传闻的那样由我一个人开发的，还有一位美术叫施豪岭，我负责的是程序和策划。《独孤九剑》其实在《仙剑》之前就开始开发了，那是在 1994 年，所以与其说是受《仙剑》的影响，还不如说是受《轩辕剑 Ⅱ》的影响。当时我就想做一个这种类型的游戏，把我对武侠世界的理解表达出来。

当时我对大宇的蔡魔王（蔡明宏）非常佩服。

于.《剑侠情缘》当年的市场工作是很不错的，与它同期上市的还有另一款国产游戏，由于种种原因，《剑侠情缘》完全被那款游戏

新闻报道

的阴影所淹没,当时您有没失望和后悔?

裘 你说的是《血狮》吧,哈哈。我和他们当时负责市场的吴刚认识很长时间了。

其实《血狮》之所以伤害玩家那么深,主要是市场宣传与实际产品质素反差太大造成的。当时玩家是把《剑侠情缘》当成大陆的《仙剑》,把《血狮》当成大陆的《命令与征服》来盼望的,但实际上这是不可能的,而且《血狮》的差距未免太大了。要说失望或者后悔,我谈不上,你去问吴刚吧。(大家快翻翻上期杂志,看看吴刚怎么说的。)

王.在业界,西山居的裘新－罗晓音－李兰云一直有"金三角"之称,这是否也从另一个侧面反映了西山居的氛围非常好呢?

裘.首先声明一点:我们这个"金三角"绝对不出海洛因:)。

是的。我们三人各有特长,但更关键的是我觉得不论金山还是西山居,都是内部氛围淳朴和睦的集体,大家对个人的事考虑得不多,只想把工作做好。很遗憾当时没能有一个比较好的美术主管,要是"金四角"的话,西山居前几个游戏的综合水准会大大提高的。

王 在"金三角"共同制作的游戏中,您比较满意哪一款?

裘.个人感觉发挥比较好的是《剑侠情缘》,当时真地很投入,很有使命感,大家几乎放弃了工作外的一切。

1997年3月29日　死线(DeadLine)

1年后,《剑侠情缘》即将完成,由于市场运作成功,玩家对《剑侠情缘》的期望极高,开发还没结束,代理商的预订量已经超过30000套,公司确定3月28日为最终期限,29日为死线(DeadLine),必须开始生产!

"我受不了!"一位美工以头用力地碰着桌子,砰砰作响,他和我一样,30个小时没睡觉,连续玩了20遍游戏了。

现在是凌晨1点半,全工作组仍然在工作,大家都没理他,仍旧在按分配给自己的测试结点在玩游戏。另一位美工大声联唱着各种流行歌曲,也没人管。多数人用耳机堵着耳朵一声不响,继续工作。

大程序员坐在外面的屋子里看着杂志,没有干预,这种情况他已经见得多了。

我最后检查着游戏程序,8万行,就象将军检阅自己的8万个士兵,我像父亲般的了解他们中的每一个,但我还是要仔细地查找,看里面有没有卧底和叛徒。

现在是凌晨3点,大家都停止了工作,我拿着刻好的光盘来到外屋,大程序员抬头看看我,点了点头。

"完了?"

"完了。"

"没BUG?"

"没有,我确信。"

"那好吧,我拿去生产了。"

回到宿舍,我没脱鞋倒在床上,10秒钟后就睡着了。

凌晨4点,我被剧烈的敲门声惊醒,大程序员在门外大声叫着

"快起来,我又发现BUG了!"

我们都要有一颗游戏的心

"你看,这里有一个错别字!"

"……"

- - - - - - - - - - - -

王.现在让我们来谈谈《剑侠情缘Ⅱ》,去年这个游戏创造了国产游戏销售史上的新高——20万套,今年这个纪录很可能被《新仙剑奇侠传》打破,请问裘总,如果这个纪录被打破,您想做的第一件事会是什么?喝个大醉,还是睡上一觉?

裘:好啊,我希望《新仙剑》能卖50万,《仙剑Ⅱ》能卖100万,这说明市场发展成熟了,是整个行业的幸事。

王 的确是幸事,在当今游戏界,中文RPG中公认的三大品牌当属大宇的《轩辕剑》、《仙剑奇侠传》以及金山的《剑侠情缘》系列,但是说实话,我认为《剑侠情缘》和前两者还是有一定差距的,您怎么看?

裘 综合来说,《剑侠情缘》系列比前"两剑"是要略差一点,但我觉得用"各有所长"来形容更合适。我对大宇也有一定了解,从开发人员素质来讲,西山居已经不差了,只要经验和火候到了,和这"两剑"一争短长甚至超越都是有可能的,我们现在需要的是时间。我希望在明年或后年,《剑侠》系列能有一个新的飞跃,希望大宇的姚仙蔡魔不要骂我狂妄。

其实仔细想想,西山居这几年的水平提高速度是高于大宇的。

王 李安的《卧虎藏龙》今年可谓是出尽了风头,在《剑侠情缘外传》的发布会上,您曾经豪情万丈地说:"要让《剑侠》在国外取得比李安《卧虎藏龙》还要辉煌的成绩……"由此我就想到了一个问题,《剑侠》的前两作有繁体版、有韩文版,但一直没有英文版,请问《剑侠》系列什么时候能出一个英文版?

裘.有个成语叫"水到渠成",有机会吧,我们一直在努力。

王:如果满分是100的话,您给《剑侠情缘外传》打多少分?

裘:应该是85分。

王 在开发游戏的过程中,哪些事给您留下的印象最深?

裘.印象都很深刻,所有游戏都是用心用血用青春用健康写出的。

2000年4月18日　逝水年华

3年过去了,在又发行了两个产品后,我调到了北京金山公司做第四个产品的市场推广工作,这个产品叫《剑侠情缘Ⅱ》。在经过五次交锋后,《剑侠情缘Ⅱ》的台湾发行授权到了最后阶段。

"您这样的要求敝公司实在不能接受,这将增加我们5个人月的工作量,我们会多开支4万美金,实在不能接受,请您再考虑考虑。"带头的台湾人客气地对我进攻。

"胡扯!"(这句话当然没说出来)

我心里暗暗冷笑,根据我的调查,对方公司开发组最高负责人的工资不过月薪6万台币,4万美金纯属夸张。我克制着心里的厌烦,挤出彬彬有礼的笑容,抛向对方三人。

"不愧是一流公司,您公司员工的Treatment相当高啊,但我想这部分开销应该由您控制,我们之间应该以确实的工作量来作Scale。这样吧,今天的会议到此为止,我们明天再谈吧。我认识一家湖南菜馆,Good Taste,我请您。"(跟台湾人打交道多了,谁都要染上中文加英文的说话方式。对方三人在北京一天的直接开销在5000元以上,我想他们拖不起。)

三个台湾人交头接耳说了会儿闽南话,带头的台湾人最后说

"好的,我接受您的方案,今天就签约吧。"

"谢谢您。"

送走台湾人,我感到有些气闷。来了这么长时间,我还没有适应四星级饭店的写字楼。

我走出饭店,来到大街上,空气污浊,车辆行人川流不息,初春的阳光照在身上,暖洋洋的。此刻我的心中一片空明,无过去,无未来。

- - - - - - - - - - - -

王.西山居今年年初拿下了五个韩国产品,从现在上市的两个产品来看,似乎有些叫好不叫座,特别是《零时代》,这是不是和国内玩家的口味有差异造成的?

裘 有一定的关系,当初我们也没指望它们像《月影传说》那样大卖特卖。代理发行领域我们才刚刚进入,现在的五个产品只是想打开市场,我们还有很多需要学习的地方。

王 为什么要制作《新剑侠情缘》,在新XXX满天飞的情况下,是否有跟风之嫌?

裘.这几年我明白一个道理,游戏也是商品,商品是为了满足用户需求的。《生化危机》、《樱花大战》移植到PC平台,是为了满足新用户的需求,《仙剑》出95版、98版和《新仙剑》,也是为了满足新用户的需求。《剑侠情缘》本身从游戏结构来说设计得相当不错,到现在已经快6年了,还没有出过各种Windows版本,原先的用户已经不是现在的主流用户了,现在的主流用户也没法接受老的DOS版本,用现在的技术对以前的游戏重新包装和改良,我认为是合理的。

王 在今年年底的《新剑侠情缘》之后就应该是《剑侠情缘Online》了吧,在此我想问问您对网络游戏的看法,这是否意味着单机玩家已经渐渐不受重视?

裘 网络游戏和单机游戏将会并存,前者注重人与人之间的交互,后者更偏向情节与技术表现,谁也取代不了谁。只是在盗版问题比较严重的中国,网络游戏对开发商显得更有吸引力。

王.下面我向您转达玩家的问题,首先是曾经为西山居做出过贡献现已离开西山居的老刀,他真心问您在珠海还好吗?您在这里有什么话对他说吗?

裘.谢谢老刀,我很好,也希望大家都好。游戏业界是一个很容易交流的地方,希望老刀和我们多联系。注意身体。

王.第二位玩家认为西山居可以承担起国产游戏领头羊的角色,并希望西山居下一个游戏能够有一点新意,不要再沿用"暗黑"的战斗方式了。关于这个战斗方式的问题,您有什么看法?

裘.即时制的战斗方式不是"暗黑"的专利呀。倒不是拘泥于这种战斗方式,只要能更好地表现游戏特色就行。以后没准还会有回合制的呢。

王. 第三位玩家问西山居为什么要放弃《中关村启示录》网络版的计划?并询问《天王本生》是继续延用《剑侠》系列的引擎还是用那套传说中的3D引擎?

裘:没有放弃啊,只是计划比较晚,还在做资源筹备。至于《天王本生》嘛,它的引擎是我们花重金购买的国外一流引擎,欲知情况如何,且听我下回分解。

王 第四位玩家问西山居有没有可能跳出武侠RPG的圈子,去做一个AVG或者FPS什么的?

裘 等我们人多了,市场能力强了,倒是什么类型都想试试的。先把RPG做好吧,现在我们离完美还差得远呢。

王 第五位玩家的问题比较尖刻,您一定要挺住,记得几年前西山居说"看看做游戏要赔多少钱",他想问问现在情况如何了?

裘.我要告诉大家一个好消息和一个坏消息。

先告诉你好消息,我们已经开始赢利了:),感谢玩家的支持!

再告诉你一坏消息,我们也没赚多少:(

王.好吧,再换个轻松的话题,还是老刀,他问您打算什么时候结婚?无数中国玩家关心着您的终身大事:P

裘.有个成语叫"水到渠成",有机会吧,我一直在努力。

王 最后这位玩家问您西山居还要不要人,在此我也想问一下:您在这里想对那些想做游戏的在校生说些什么吗?

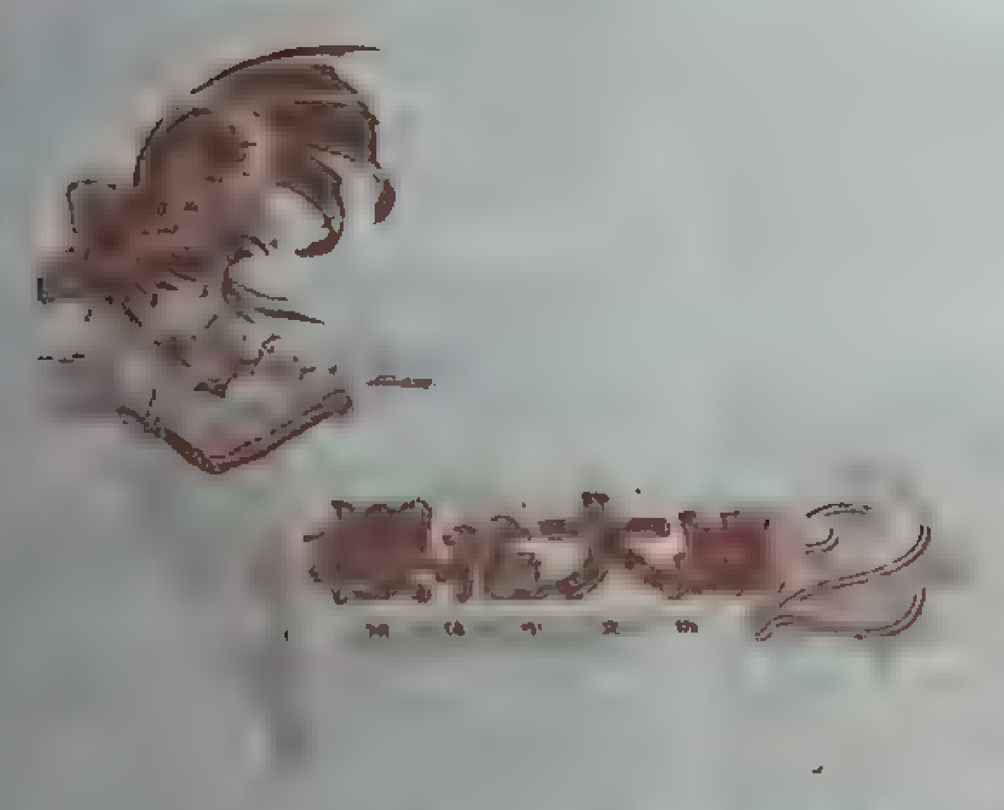
裘.要,联系一下吧,西山居的要求很高喔。对于广大的想做游戏的有志青年,我想说——先好好读书,想做游戏毕业再说吧!

直到采访结束,我一直想说的那句话还是没有说出口,我想今后也再不会有机会了,因为我已经找到了当年我没有胆量说出那句话的原因。在采访过程中,裘新特有的人格魅力一直让我感叹,多少年来,他一直保持着一个低调的形象,在其他公司动辄大呼"让利"、"跳水"、"COSPLAY"时,裘新一直不为所动,不温不火的和西山居做着自己的游戏,有这样的游戏人,谁还有理由不相信,西山居将成为中国游戏的NO.1?

国内最新游戏上市追踪

上市日期：2001 年 11 月

本栏编辑：RACER



本期力作：樱花大战Ⅱ望君多珍重

樱花大战Ⅱ望君多珍重（中文版）

游戏类型	策略冒险
出品公司	日本世嘉
上市代理	天人互动
系统要求	PⅡ300/64MB
游戏容量	8CD/30CD
参考价格	¥69/¥199

《樱花大战》系列作为土星和 DC 上最成功的游戏大作，从 1996 年上市到现在已经倾倒了无数玩家。今年 8 月由天人互动推出的《樱花大战》中文版在国内一上市就引起了抢购狂潮，如今《樱花大战Ⅱ望君多珍重》的中文版也将于 11 月 10 日推出，并将同时推出两个不同的版本，以满足不同玩家的需要。其中标准版中包括 8 张光盘，另送花组随心袋、帝击年卡和樱花匙扣等三件精美赠品，豪华版则将多达 30 张光盘和五件精美赠品，堪称国内游戏市场形成以来的第一款"巨"作，实在超值！

据天人互动透露，如果《樱花大战》系列在国内市场销售不错，世嘉还会考虑将其他作品移植到 PC，其中包括《莎木》、《阿尔卡迪亚》、《疯狂出租车》、《梦幻之星》等经典游戏。

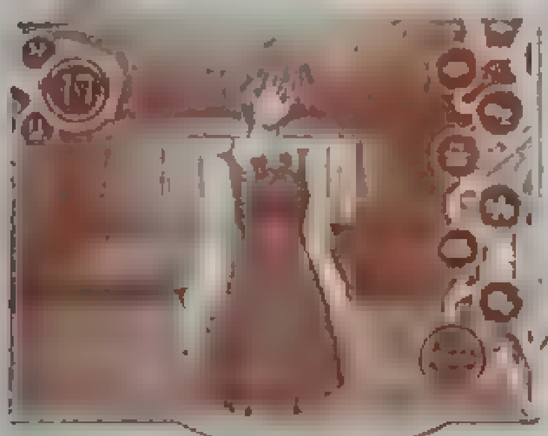
石器时代 2.0—家族开拓史

游戏类型	网络
出品公司	JSS
上市代理	华义
系统要求	P200/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	新手报道包¥29 老手削暴包¥69

家族是 2.0 版中最大的特色，要想成为族长，至少在 80 级以上，或是一转以上等级不限，而且家族申请者必须在 72 小时内找到 10 个原始人加入家族，这样才能获得官方认可，否则家族势必瓦解！

2.0 版还开放了以前从未开放过的宠物，并新增宠物上百种，而且开放了骑乘宠物功能，玩家终于可以骑着宠物去探险了！在 2.0 版中，游戏速度已得到很好的改善，已可达到外挂加速的 2–3 速，基本可以满足玩家的需要。2.0 版还新增了记录点和 NPC，并加入了原地登出功能，即在非正常断线时，系统会自动原地储存，而平常想离线时也可以选择原地储存或是回储存点，极大的方便了玩家。此外，2.0 版还正式开放了第四大岛屿——波拉岛（即俗称的"英雄岛"），这里会有更多艰难的任务等待玩家去完成。

新世纪福音战士：绫波育成计划（中文版）



游戏类型	养成
出品公司	Gainax
上市代理	新天地
系统要求	PⅡ300/64MB
游戏容量	2 CD
参考价格	¥48

这款游戏是 Gainax 在本世纪第一个关于 EVA 的游戏作品。玩家将扮演一名放弃教师职业而到 NERV 工作的年轻人，任务就是作绫波丽的监护人，负责她的日常生活和战斗，最终将她培养成你所期待的样子。游戏中共设有 30 多种不同的养成结果，包括运动健将、电影明星、白衣天使等等。这款游戏忠实再现了原作中的大多数重要情节，包括 19 使徒来袭、初号机暴走、赤木律子真相揭示、渚薰打开天国之门、NERV 覆灭等等，而且游戏中的全程语音是由动画的原班声优参与制作的，保证原汁原味。

游戏中还穿插有大量的精美动画，配合峰回路转、扣人心弦的剧情，无论是动画迷和游戏都是不可错过的哟！

伊甸园计划

游戏类型	动作冒险
出品公司	Core design/Eidos
上市代理	新天地
系统要求	PⅡ300/64MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥48

这是一款由 Core 小组制作的多视角动作冒险游戏，它与其他动作冒险游戏不同，偏重于团队合作，各个队员必须通力合作才可能顺利解决各种难题和突发事件。

游戏发生在类似《第五元素》的未来世界，地球上耸入云天的摩天大楼越来越多，在这些巨大的人类蜂巢里，只有居住在顶层的少数富人才可以享受阳光和纯净的空气，普通平民只能呼吸由过滤器滤出的工业和生活废气——这就玩家的家园，你的任务就是指挥城市保卫部队的四名成员，解决各种危害城市发展的难题！

游戏采用了全新引擎，能够营造出细腻柔和的场景，并且支持各种 3D 特效，独创的高级运动系统则能够准确无误地表现出无缝连接的高速运动，让游戏中的人物动作栩栩如生。这款游戏同时支持单人以及 2–4 人的多人模式。

闪点行动：雷霆救兵

游戏类型	第一人称射击
出品公司	Codemasters
上市代理	天人互动
系统要求	PⅡ300/128MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥49

日前，国内游戏代理商天人互动宣布，《闪点行动：雷霆救兵》的中文版将于 11 月 27 日上市，此次汉化的版本是 1.2 的美版，比原先的欧版新增了十几种武器。

这是一款类似《三角洲特种部队》的战争游戏，背景设定在冷战时期。在游戏中，除徒步战斗外，玩家也可以使用空中或陆地交通工具和武器进行战斗，因此空中、地面、平原、街道都将成为玩家一显身手的战场。

据透露，由 Codemasters 开发的这款战略射击游戏曾在 9 月 9 日至 15 日全美电脑游戏销售榜上荣登榜首，可见实力非同一般。天人互动推出的这个汉化版中还将附送《闪点行动——战地生存手册》，堪称最实用的玩家生存宝典。

伊森赛车（中文版）

游戏类型	运动
出品公司	Codemasters
上市代理	天人互动
系统要求	PⅡ233/64MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥35

越野狂飚，竞速极品，无情冲撞——《伊森赛车》为玩家带来的这种速度感可以说是前所未有的、疯狂的。由于游戏中高度模拟了撞车以及不同损坏对赛车的不同影响，使得撞车反而成了这款游戏中的一大乐事。

此外，这款游戏的自由度也是相当大的，除了可以真实细致地制造属于自己的车手、调校自己的爱车之外，玩家也可以随心所欲地设计编辑自己的飙车地图，纵横四海。《伊森赛车》中还有近十种游戏模式来测试玩家的水平，不同的选择会给玩家带来不同的赛车享受。

传　奇

游戏类型	网络
出品公司	Actoz Soft
上市代理	育碧软件
系统要求	PⅡ300/64MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥29

在《传奇》里，玩家可以扮演强悍的武士，同一些超常的对手近身格斗；也可以是个精通魔法的魔法师，远远地向那些怪物发出致命的符咒；还可以是神秘的道士，用精神力量战胜敌人…… 故事发生在一个神秘的东方世界，在这个非凡的游戏里，玩家必须面对无数的可怕怪兽和无尽的征程，去战斗，去探索……

《传奇》是一款网络化的 Diablo 类游戏，剧情丰富多彩，而且游戏将随时提供新的地图和情报，更会不时推出更新更酷的怪物和任务，这将使玩家永远面对全新的挑战！

B-17 轰炸德意志

游戏类型 | 飞行射击
出品公司 | 英宝格
上市代理 | 冠君软件
系统要求 | PⅡ300/64MB
游戏容量 | 1 CD
参考价格 | ¥48

众所周知，B-17 在二次大战中立下了不少战功，但是驾驶 B-17 的人员也损失惨重，因为这些轰炸任务都是在白天进行的，难度可想而知。由冠君软件代理的这款游戏就是要让玩家体验当时战场的那种惊心动魄之感。

游戏中的任务根据真实的史料设定，玩家必须完成 25 架次任务才能退役。别以为这 25 个任务很简单，轰炸地点可都是在德国境内的，战斗机无法飞那么远进行护航，所以这些深入敌境的轰炸任务是相当危险的！

为避免过于复杂变成难度过高的模拟飞行游戏，游戏中的飞行操纵都是电脑代劳的，玩家的工作就是担任机枪手和投弹手，因此很容易上手。游戏中的画面也相当逼真，音效做得也相当好，起到了很好的衬托作用。

拯救大兵

游戏类型 | 回合制策略
出品公司 | 英宝格
上市代理 | 冠君软件
系统要求 | PⅡ300/64MB
游戏容量 | 1 CD
参考价格 | ¥48

《拯救大兵》是一款以二战为背景的回合制策略游戏，玩家将领导一群步兵完成逼真的战斗任务。这款游戏将让玩家的注意力完全集中在战术运用上，如何让单兵互相配合打一场漂亮仗将是对玩家的一大考验。

在《拯救大兵》中，大兵们除拥有使用火器的能力外，还有一项作战技能也是相当重要的，那就是肉搏战，游戏允许步兵跟敌人面对面以刺刀进行肉搏，这种近距离的生死搏斗将让玩家感受到战争的紧张气息。玩家要注意的是，千万不要胡乱下命，以免造成无谓的牺牲，否则只能说明你的领导能力实在差劲。

珍珠港：舰队防卫者

游戏类型 | 射击
出品公司 | 英宝格
上市代理 | 冠君软件
系统要求 | P233/32MB
游戏容量 | 1 CD
参考价格 | ¥48

《珍珠港：舰队防卫者》以珍珠港事件为背景，是一款街机风格的射击游戏。玩家将扮演一名军舰甲板上的机枪手，任务就是保护军舰不被日军击沉。玩家面对的敌人不仅仅是日本空军，有几关任务中还会出现日军潜艇，所以玩家不只要看天空还要留意海面上的动静，这些潜艇可能对军舰造成很大的威胁。游戏中的火炮有放大功能，按下鼠标右键镜头会快速放大，在放大的画面中玩家可以清楚地辨认敌机是那一款类型，不会有变形的情形发生。除了精致的贴图之外，游戏的音效也相当逼真，例如飞机俯冲轰炸时的声音，会让玩家误以为飞机就在头上飞过。

随游戏还将赠送电影《偷袭珍珠港》（3VCD），喜欢的玩家不要错过哟！

新飞车极品Ⅱ越野英雄

游戏类型 | 运动
出品公司 | 英特卫
上市代理 | 冠君软件
系统要求 | P233/32MB
游戏容量 | 1 CD
参考价格 | ¥38

《新飞车极品Ⅱ越野英雄》终于在 PC 上发行了，这款游戏推出后曾经红遍整个欧洲，占据欧洲 PS 游戏排行榜长达一年之久，不论买气或是人气都旺到了不能再旺。

PC 版的《新飞车极品Ⅱ越野英雄》除大幅增强了游戏拟真度外，它全面加强了图形效果，保留了原有的精彩内涵，更将以极端绚丽的外表和让人无法置信的真实感征服所有喜欢赛车游戏的玩家。游戏中提供有街机模式、冠军赛和练习赛等多种游戏方式，但与其他赛车游戏还是稍有不同，比如在冠军赛模式中，玩家可以自由选择赛场和比赛圈数。游戏中有八个赛场，游戏采用积分制，不是每一场都得跑冠军才行。游戏中提供有 12 部不同性能的车辆供玩家选择，而且游戏对车辆设定进行了简化，十分容易上手。

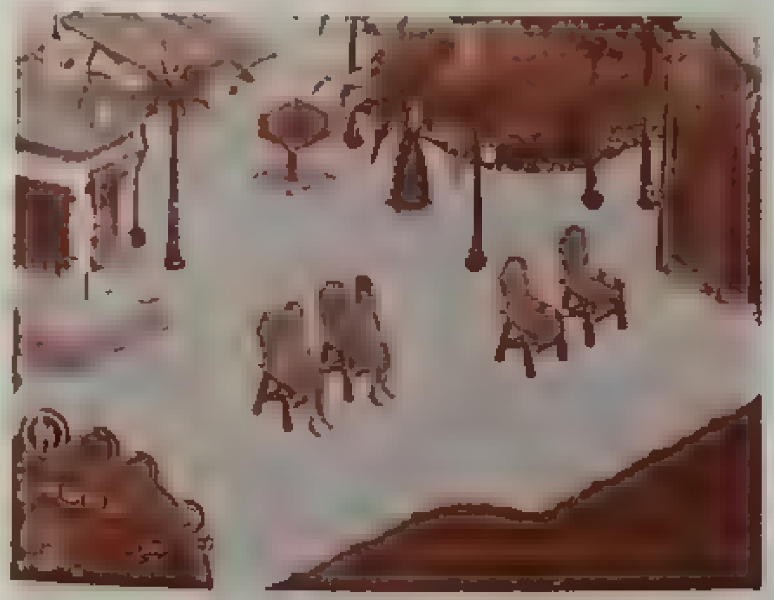
游戏名称：The Sims: Hot Date
游戏类型：策略[ST]
制作公司：Maxis
国内代理：电子艺界
语言版本：英文／简体中文
上市日期：2001 年冬
期待程度：★★★★

文／蚕宝宝 编辑／石子

在《模拟人生》前几集游戏中，玩家们抱怨得最多的恐怕就是道路尽头那堵看不见的墙了。你只能呆在自己家里和邻居朋友们聚会聊天，每天被车接送上班或上学，却永远无法走出那个呆板的正方形生活空间。其实，游戏制作组 Maxis 也很想改善这一点，但却有些困难，因为在《模拟人生》中，每栋房屋都是一个独立的存盘文件，你不可能在不打乱其它房屋存档的情况下，拜访你的邻居。所以，Maxis 选择了折中的办法——建立一个完全崭新的区域，让玩家在这里进行公共社交活动。这，就诞生了新的“模拟人生”系列游戏《激情约会》。

这个崭新的区域也是新作中最大亮点——市区（Downtown），将全部由玩家一手兴建，这也是本作最激动人心的部分。你可以在这里修建各式各样的公园、餐厅、俱乐部、超级市场、海滨度假村……灯红酒绿的街道、熙来攘往的人群、热情洋溢的 NPC 雇员以及期待已久的烛光晚餐，所有这些以前难以想象的事，终于在《激情约会》中实现了！

为了将市区布置得更加优美舒适，游戏中将新增大量的物品，包括街心喷泉、树木、路灯、酒吧设备、商店柜台、沙滩、阳伞、公园砖石等等，同时，你也可以用它们来装饰自己的家。



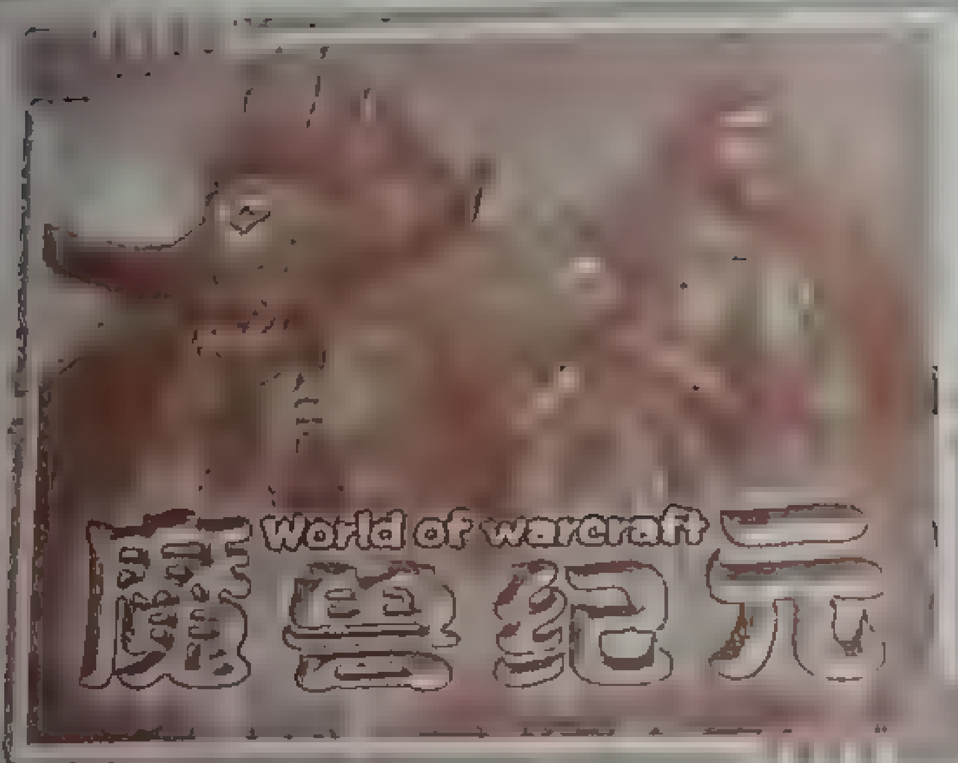
“市区”最大的好处就是，可以打发你无聊的时光。爱美的你，可以到琳琅满目的商店里疯狂采购；懒得自己准备晚餐，也可以到高级餐厅里一饱口福……当然，“市区”的功用还不止于此，《激情约会》的宗旨是：“给你一个充满爱的人生”。试着给你的邻居朋友们打个电话，你会发现对话菜单里多出了一个选项：约会。告诉你的约会对象，你希望同他（她）在市区碰头。然后往窗外瞧瞧，嘿，一辆出租车停在你家门口。赶快坐进去吧，不要让别人久等哦！想偷懒的话，你也可以直接去市区，在那儿找个闲逛的朋友来展开你们的约会。

遗憾的是，玩家在《激情约会》里只能控制一个人物走动。虽然你不必再为所有家庭成员忙得团团转，但是同时，你也失去了控制两个模拟人约会直至结婚的乐趣。每个模拟人都有各自的性格爱好，尤其是在约会时，你的对象如果觉得约会过程很无聊，或者肚子很饿却还要听你无休止的唠叨，他（她）可是会站起来气呼呼地走掉哦。所以你得想方设法来满足他们的需求。好在，当你进入市区时，有一条活动清单可以帮助你解决这一切，如去餐厅吃饭、去沙滩或公园散步、去商店购物、去俱乐部跳舞等等。总之，只要让你的对象在约会时一直都保持良好的情绪，他们就会始终跟随你的步伐，陪你疯到底了。此外，在市区内还会发生许多互动事件，它们会根据你的约会地点和所做所为，产生相应的变化。比如，当你无意间碰到一位保守的中年妇女时，最好不要当着她的面做太过出格的动作，否则，她就会立即走过来用提包拍击你的后背！

在《激情约会》里，金钱将占据着很重要的地位。去俱乐部跳舞你得付钱，在餐厅吃饭得付钱，去商店购物更得付钱……你花费在约会对象身上的钱越多，他（她）对你的好感也越大。Maxis 甚至说得更直接：“在游戏中，爱情就是用金钱买来的。”其实，建造市区本身都是一项宠大的花费，如果你打算建造一个昂贵而华丽的市区，最好先看看自己的荷包够不够 Power，否则因付不起入场费而吃了闭门羹，那滋味可不好受。

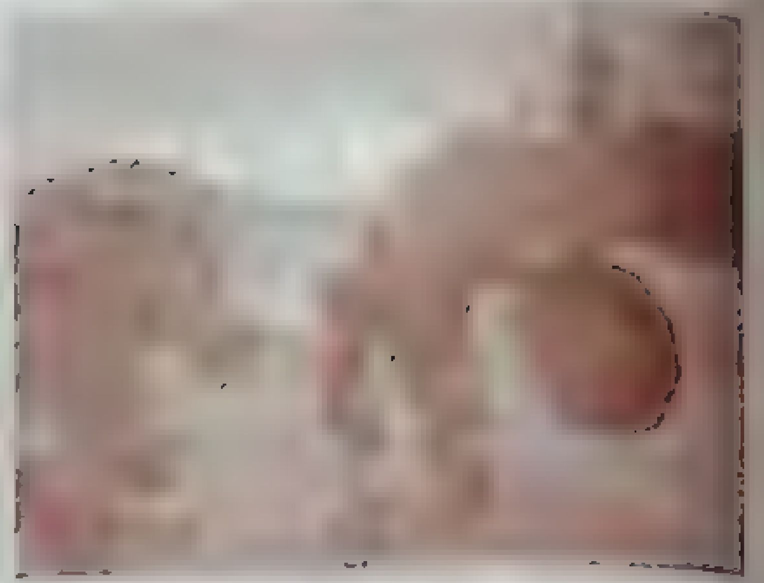
《激情约会》中的人物动作将有大幅提升，你现在可以用飞吻的方式来问候你的老朋友，吹牛时也可以选择夸夸其谈或者展示发达的肌肉。除此之外，游戏的社交状态条也有较大的改变，新增了一个“长期交往关系”状态条。所谓酒逢知己千杯少，话不投机半句多！想要增加“长期交往关系”，你就得花费大量的时间和精力同模拟人交流，找出你们共同的兴趣爱好。游戏新增了“爱好”栏，其中包括名声、浪漫、旅游、金钱、运动等等。这与人物的工作技巧十分相似，你可以通过购买和使用相应的道具来培养自己某方面的爱好。

看得出来，Maxis 将许多原来打算用在《模拟社区》中的点子搬到了《激情约会》里，这样做是否能取得成功要等玩家尝试之后才会知晓。事实上，在即将到来的寒冬里去体验激情约会的感觉，也蛮不错的哦！■



游戏名称：World of warcraft
游戏类型：网络角色扮演 [RPG]
制作公司：Blizzard
国内代理：未定
语言版本：英文
上市日期：未定
期待程度：★★★★★

文/Ediart　编辑：石子



正当全世界玩家都在翘首企盼暴雪公司推出《魔兽争霸III》时，暴雪官方网站的首页却换成了巨幅新游戏广告——"魔兽纪元"（World of Warcraft）。一看名字便知，这将是一款全新的基于网络的"魔兽"系列游戏。

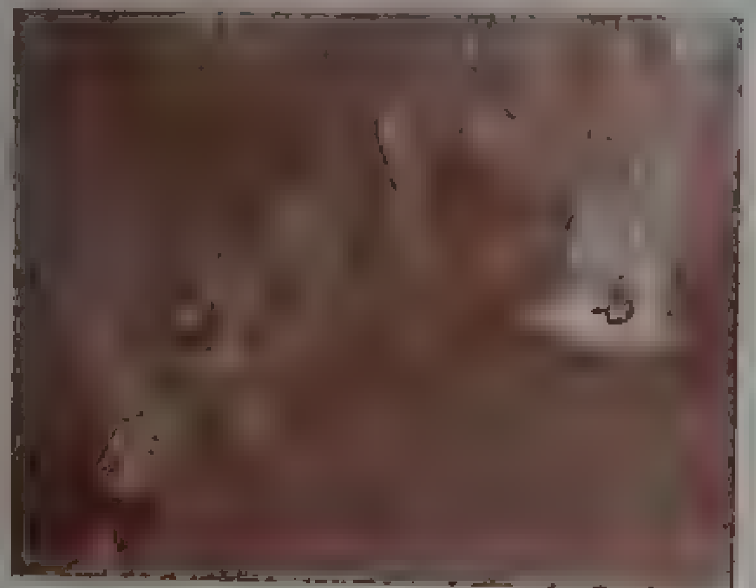
《魔兽争霸》的幻想世界始于1994年，其后推出的《魔兽争霸II黑潮》更是深入人心。美丽的阿兹洛斯（Azeroth）大陆、坚定的人类战士、卤莽野蛮的兽人军队，都给玩家留下了难以忘怀的印象。在传统的"魔兽"游戏中，玩家扮演的是人类或兽人指挥官，鸟瞰着整个战场，并指挥部队用鲜血和刀剑夺取胜利，而在《魔兽纪元》中，玩家将作为一个生活在阿兹洛斯大陆上的普通人，亲身感受这里的一切，包括亲自上阵拼杀。同时，作为一款3D多人在线角色扮演游戏，《魔兽纪元》中将包含三个供玩家扮演的角色种族，人类、兽人和牛头人。其中，牛头人是《魔兽争霸III》中的新角色，居住在干旱平原上的游牧民族，有着高贵的灵魂和强烈的荣誉感。

游戏中登场的人物，不管是玩家角色还是NPC，大部分都是虎背狼腰，四肢发达，有着浓密的毛发。很明显，暴雪的美工对身强力壮的人物情有独衷，即使你是新手，你的人物也会看起来像是饱经沧桑的老战士。这种视觉效果在游戏里非常奏

效，连个头最小的角色也会认为自己足以对付阿兹洛斯大陆上最壮硕的生物，玩家人物的举手投足都显示着他们的自信心，每个人类、兽人和牛头人都以昂首阔步的姿势行走。当你更换装甲时，人物的外观也将发生改变。一个普通的人类战士，即使穿着普通的便服也显得人高马大，而当他穿上步兵装甲之后，更是令人畏惧。

《魔兽纪元》完全引用了《魔兽争霸III》的3D游戏引擎，成熟的美工和先进技术的结合，造就了游戏无可挑剔的画面品质。当人物在战斗时，双手紧紧的握着武器，而当他们施法时，手指则在画着无形的符号。游戏中的天气状况也是实时演算的，不管是朝阳喷薄而出还是空中飘浮的云彩，都细致入微，同样的，游戏中的湖水、海水都像真的一样。白天和晚上的光线明暗变化，也将直接影响到地面上的一切，自然的明暗过渡会让你对时间的流逝浑然不觉。当然，在有月亮的夜晚，幽蓝的光芒依然可以照亮黑暗，使你能够继续自己的旅程。

暴雪的设计思想是，它所开发的游戏必须是最容易上手的，而对高级玩家来说，又有一定的深度和复杂度。不管是《星际争霸》还是《暗黑破坏神》都一直在遵守着这条原则。考虑到网络游戏的特殊性，玩家需要靠不断的探索和学习来领会驾御游戏的技巧，因此，操控简单也成为本作最主要的设计方针。在《魔兽纪元》中，创建人物眨眼间就能完成：只需



按部就班地选择人物种族、性别、外貌（包括发型、面孔、肤色等等），如果你连这些都懒得做，也可以从已经制作好的人物模版中选择中意的角色。在游戏中，职业差异将直观地表现在画面上，一个专精魔法的角色看起来当然与擅长近身搏斗的战士大相径庭，但人物的发展将是非线性的，你可以选择众多的分支。游戏中的NPC也颇有灵性，他们不会傻站在一处发呆，等着和玩家交谈或买卖物品，在这里，所有角色都会按照自己的意愿工作和生活。游戏中的城镇和村庄一片熙来攘往的景象；怪物和危险的野兽在荒原上生生不息，它们有各自的生活习性，也会按照它们特有的方式彼此交流。简单、完美的游戏界面，将帮助玩家与这些NPC角色进行互动。你可以用鼠标在屏幕上指来指去，如果发现可以取得的物品或可以交谈的对象，鼠标指针会发生变化，提示玩家可以与之互动。同时，你也可以很轻松地检视自己的装备、技能和魔法，而这些窗口并不会塞满整个屏幕，如果选择高分辨率进行游戏，你可以在打开所有窗口的同时，仍然拥有足够的控制视野。《魔兽纪元》中的一个很重要的特性是，玩家角色的视线将始终停留在正与之交谈或战斗的人身上。这点很重要，因为游戏的世界是一个全3D的广博空间，当危险发生时，你最需要的就是迅速锁定敌人方位，而不是七荤八素地转来转去。

目前网络RPG最引人注目的内容，就是PK系统了。《魔兽纪元》中的战斗节奏非常快，对那些厌倦了回合制战斗方式的玩家来说，会很有吸引力。虽然暴雪对PVP（玩家对战）的细节没有做详细说明，但是可以肯定这将是游戏中很有趣并且很重要的部分。想想《暗黑破坏神II》中的PVP系统，《魔兽纪元》差不多也是这样——游戏将采用常见的PK确认系统，只能在双方都允许的情况下PK。因此，那些崇尚和平的玩家在游戏中将会很安全。如果你不小心在战斗时挂掉了也不用担心，这不会损失你的任何东西。在大陆上四处散布着一种叫"约束之石"的石头，它的作用相当于常见的存盘点，角色死亡后便会在最后的存盘点复生。

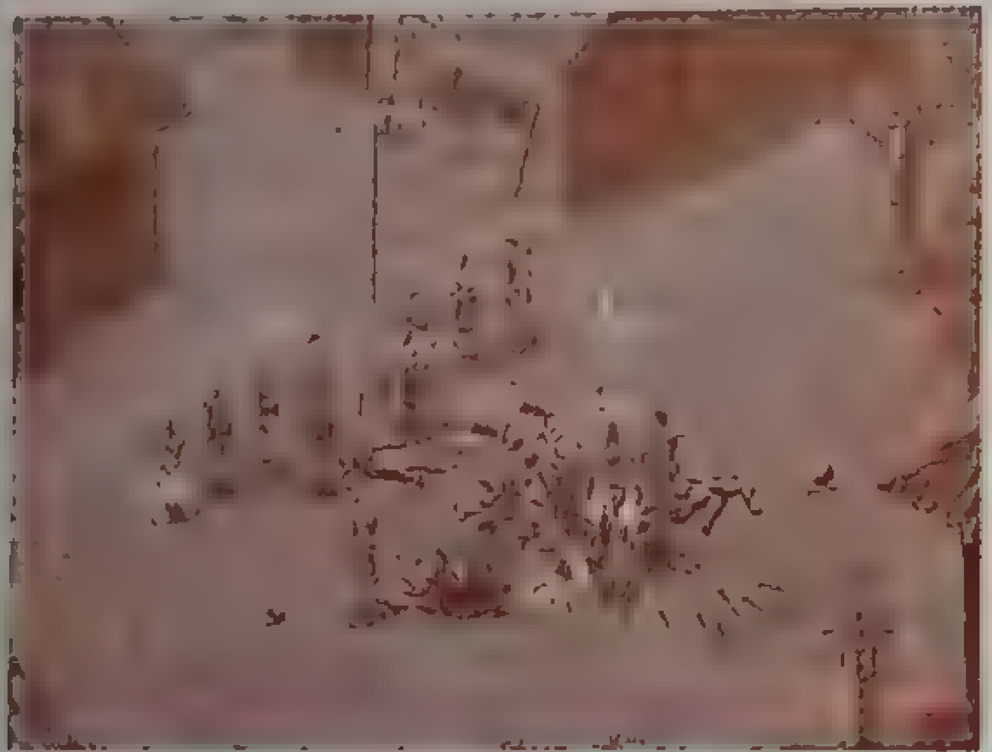
《魔兽纪元》的世界并不是静止的，它在不停地运转。届时将有一个15至20人的专职小组，负责推动游戏社会的发展，整个阿兹洛斯大陆将会因为诸多的因素而热闹非凡。各个种族将会不断地改变历史走向，也许某天人类会向兽人宣战，人类和兽族的战士们将血染沙场，但是一段时间之后他们又有可能重新和解。在这里，你将感受到一个活生生的世界，而不是仅供PK的舞台。此外，游戏中的任务系统简单明了，任务目标、完成奖励以及将会遭遇的危险都一目了然。例如：在一个除掉树妖"铁根"的任务中，玩家将从被害者口中得知铁根的所有资料，并会获得秘密宝藏的线索。与此同时，在玩家的背囊地图上，也会出现提示箭头，指向所有可以提供相关信息的NPC位置及探查地点。这样的任务提示系统，将帮助玩家集中精力完成任务，而不是盲目的乱转，或费力地思考接下来要做什么、到哪里去。

另外，《魔兽纪元》在开发之初就已将多国语言支持功能预留在了程序中，虽然目前还不能确定其中包括哪几国的语言，但笔者相信，面对中国如此大的网络游戏市场，暴雪不会不考虑在大陆架设游戏主机的。■

游戏类型：角色扮演[RP]
制作公司：目标软件
国内代理：目标软件
语言版本：简体中文 / 英文
上市日期：2001 年底
期待程度：★★★★☆

文 / 火鸡　编辑 / 石子

2000 年，国内第一款即时策略游戏，由目标软件倾力打造的《傲世三国》，以其良好的表现赢得了世界玩家和代理商的赞誉，也使目标软件一举成为国内游戏产业的领头人。2001 年，一款全新的角色扮演游戏《秦殇》，又在目标软件的手中诞生了。早在去年底，该游戏的开发计划便已展开，但直到今年 9 月，目标软件才正式向业界公布了它的消息。也许真的是慢工出细活吧，当笔者第一次看到这款期待已久的游戏时，几乎抑制不住激动的心情，因为无论是游戏画面、角色设定还是游戏引擎，都已经远远超越了国内同行业的制作水平，可以说，这是一款拥有着国际品相的 RPG 大作！



《秦殇》的故事发生在距今约 2200 多年前的秦朝末年，一手缔造出不朽文明的大秦王朝始皇"嬴政"死于病榻之上，其长子扶苏远在边疆镇守来不及返回，而其次子胡亥与奸人合谋篡夺王位，遂假传圣旨将扶苏赐死在半路上。最终，一个昔日飞黄腾达的大秦国，就这样荒败在了昏庸无道的胡亥手中。这段令人扼腕的历史，无不让后来人遗憾万分，若是扶苏没有接那道圣旨，若是他没有死，若是他能执掌大秦的政权，那么中国的历史又将添上灿烂的一页，可惜啊可惜……好在，游戏可以实现人们的许多愿望，《秦殇》的问世也使玩家有机会重回秦末乱世，帮助扶苏踏上艰难的追寻真相、惩治奸邪的旅程。

风云突起，战乱纷呈的秦末乱世，众多的先哲前贤、奇士烈女、文坛才子、沙场猛将以及鸡鸣狗盗之徒、灯红酒绿之客……都汇集在这个辉煌宏廓，又悲壮沉郁的特定历史节点上，不免令人跃跃欲试。试想，能够与陈胜、吴广、刘邦、项羽等人一起争夺庸秦天下，造福万民，这将是何等的成就啊。

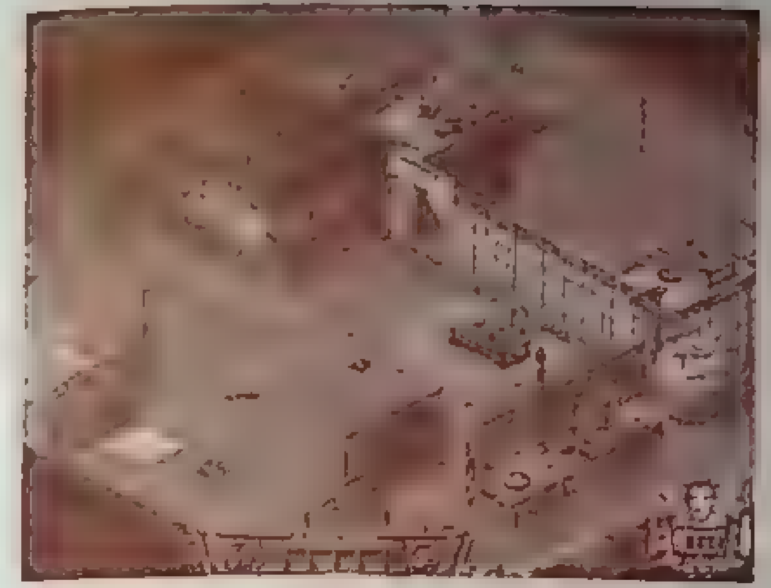
为了使游戏世界更加真实可信，制作组参考了大量的先秦楚汉建筑、生活以及特殊民俗资料，力图从各方面展现大秦帝国的风土人情和文化底蕴。游戏地图，完全按照真实的秦国版图绘制：著名的万里长城、秦始皇陵、阿房宫也都采用纯手绘方式再现其原有的风貌；不同的城市、乡镇、村庄的建筑格局都有明显差异，繁华与荒僻之地，其房屋外观和室内布局都有很大的区别。值得一提的是，《秦殇》的图象引擎采用了全屏光影的新技术，各种典型的自然环境，如雨、雪、风、昼夜等等，将会随时随地出现在游戏中，而无须对单独场景另做处理，同时，那些机器配置不高的玩家，也可以直接将全屏光影关掉以保证游戏的流畅度。

利用五行相生相克的道理，游戏中的一切事物都遵循着大自然的规则，兵器、防具、野兽、魔法、人，都有其独特的属性，并且拥有着不同的面貌。游戏共设计了 5 种职业类型：游侠、力士、刺客、术士与巫师，他们的技能法术、擅长兵器都不同，因此玩家在招募时，也要注意依据他们的属性，指派适合的战斗岗位，使他们尽可能的发挥所长。游侠的刀剑技能是最高的，如果为其配备与自身属性相同的武器，其攻击力将会暴涨；力士的外型非常魁梧，因为体力过人的关系，许多别人装备不了的沉重道具，对他正合适；刺客的本领是善于躲藏，身手敏捷但力量不高，所以适合远程攻击；术士是游戏中最受欢迎的角色，因为他们的攻击法术不仅效果华丽，威力也很强大，而且可以组合出各种魔法阵，大面积杀伤敌人；巫师的本领比术士稍逊一些，但却可以驯服或召唤各种神兽异畜，为其所用。游戏中的敌人主要是人类，当然也有一些野生动物，但绝对不会出现僵尸、妖精之类不现实的怪物，偶尔几只罕见的神兽，也是依照古代《山海经》的描述再现的。此外，为了增加娱乐性，游戏还设计了多种死亡方式，例如：被火魔法击中者，会变成火人痛苦挣扎着死去；而受到冰魔法攻击者，则全身都被冻僵；挨刀砍者，会身首异处或四肢不全倒地哀号；而遭到箭攻的人，则是全身插满箭镞像刺猬一样。

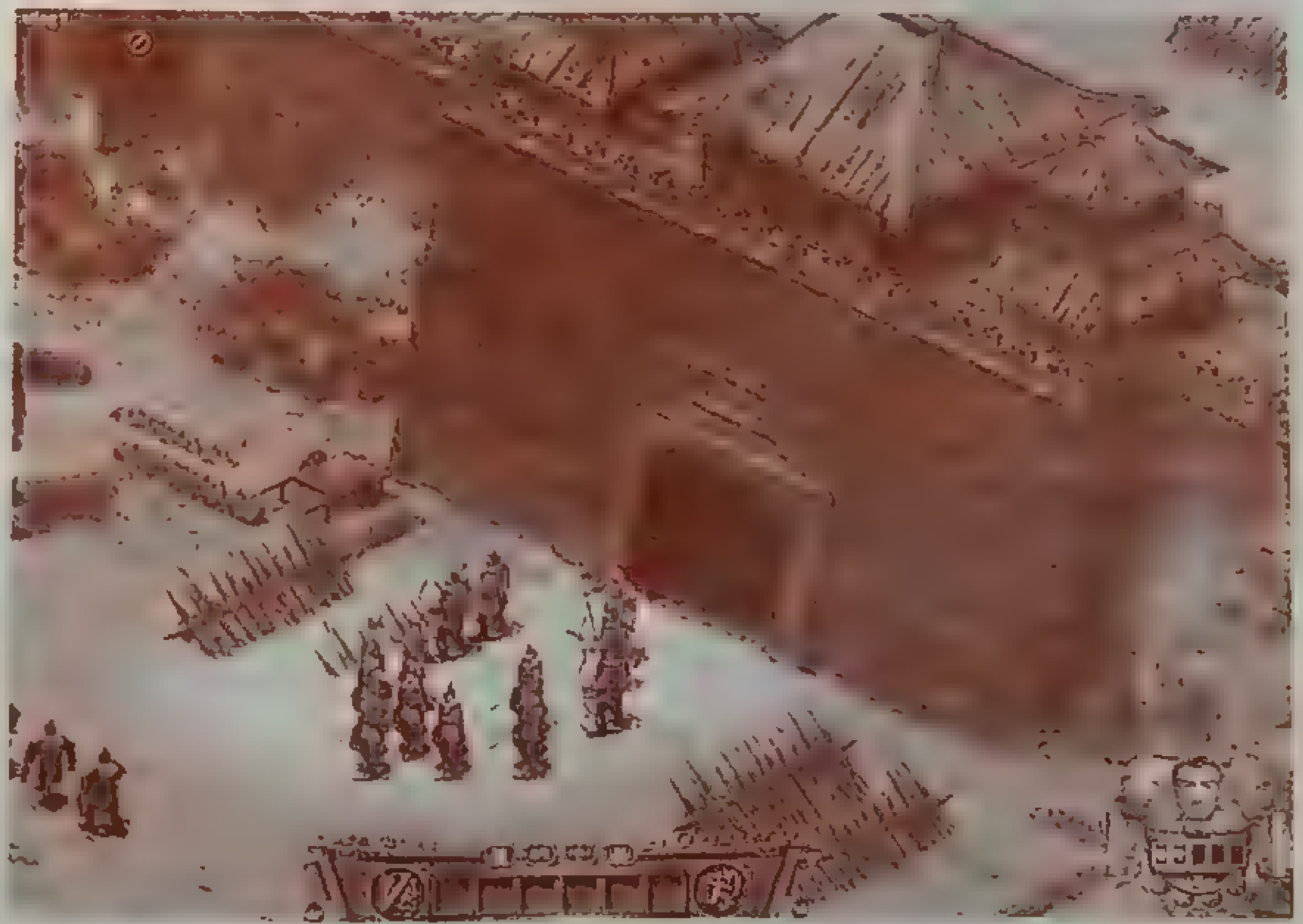
寂静的北部小村庄

奇异的召唤魔法

重兵把守的大市镇

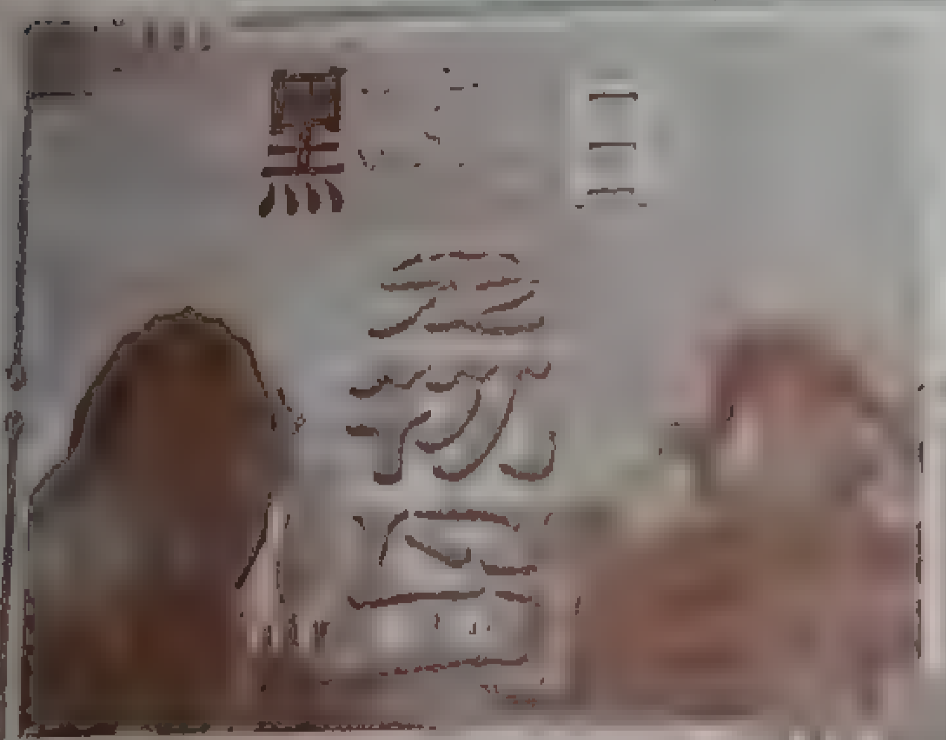


《秦殇》的即时战斗系统，通过鼠标即可轻松控制，玩家也可定义快捷键使战斗更加个人化。战斗系统摆脱了已有 ARPG 中单兵闯关的局限，将动作游戏的团队配合与策略游戏的战略战术结合在一起，大大增加了角色的互动性，同时提升了战斗的乐趣。据悉，除了单机剧情模式之外，游戏还将包含多人连网模式。届时，购买正版的玩家，将可以免费登陆专门为此游戏架设的战网服务器，与国内外玩家一起协手作战。战网模式将以团队作战为主，积分最高的玩家将会登上战网排行榜，一览群雄。目标软件还承诺，在游戏上市后，会根据玩家要求，随时在战网中增加游戏场景、道具、游戏模式以及其它。此外，游戏也支持局域网连线，并有多种游戏模式，如团队战、夺宝战等等。



现今的 RPG 中比较喜欢加入打造武器或镶嵌宝石的设计，但是为了力求真实，《秦殇》在这方面做得比较严格。比如，玩家在杀死野兽后，将不会得到任何已经成形的武器装备或道具，因为野兽就是野兽，它们的身上只有皮和骨。玩家只有利用这些材料，自己动手打造各种物品。通过采矿伐木，获得矿石和木材，通过与小贩的买卖交易，找到一些稀有的宝石，然后将所有原料依照打造配方，合成各种神兵利器或绝世铠甲，镶嵌各种属性的宝石，提升其特殊能力……之后，就可以为打造的物品命名，使它成为某人的专利。如果是在战网中，玩家还可以将自己打造的宝物拿出来拍卖，然后尽情享受自己的劳动所得。角色在装备某种武器和盔甲后，其形象也会随之改变。组合道具将会使完成任务的手段更加丰富，不过各种物品的打造配方都分布在全国各地，能否学会就要看玩家的机缘巧合了。

《秦殇》的故事主线围绕着扶苏的复仇之路展开，但是最终的结局却有多种。为了展现秦末乱世，社会动荡，人心惶惶的景象，游戏中的支线任务也是纷繁复杂，巧心安排，并且拥有很高的自由度。玩家与 NPC 的交谈方式有很多种选择，并且会导致不同的后果；通过系统对玩家执行任务的方式方法的评估，扶苏的善恶度也会在无形中改变；选择不同的游戏线路，也将影响最终的结局。各种出人意料的结局，就等待玩家慢慢去发掘了。■



游戏名称：Black & White Creature Isles
游戏类型：策略[ST]
制作公司：Lionhead Studios
国内代理：电子艺界
语言版本：英文
上市日期：2001年底
期待程度：★★★★★

文/木头　编辑/石子

经历了一连串跳票之后，玩家们终于等到了Lionhead成立以来的第一部游戏大作《黑与白》(Black & White)，尽管游戏本身存在着一些小BUG，但没有人否认这是一部极富灵感的佳作。其充满幻想的游戏画面、高超的人

工智能，开创了策略游戏的新理念。而玩家对游戏印象最深的，就是那只活灵活现的宠物了。作为它的主人，在它为你任劳任怨的同时是不是也该关心一下它的生活，你是不是觉得这小家伙有时显得很孤独呢？看来你得为它找一个伴啦！而这些，正是即将推出的《黑与白：宠物岛》所关注的内容。

“宠物岛”是玩家在前作中没有涉足过的一个神秘岛屿，顾名思义，岛上居民都是一些可爱的宠物。与玩家的宠物不同，这些生物没有主人，因此当玩家初次踏上该岛时，岛上的居民露出了诧异的表情。它们邀请玩家的宠物加入它们的兄弟会(Brotherhood)，其首脑是一只巨大的鳄鱼，名叫Mercutio，另外还有一只同样巨大的犀牛助手Jedi Rhino。而此时，玩家和宠物也见到了该岛特有的名为Eve的雌性生物，她就是玩家的宠物追求的目标。

想追求Eve必须先成为兄弟会的成员，而加入兄弟会则需要通过24项考验，这些考验其实就是一些迷你游戏，分别由岛上的24种生物主持。游戏的难度都不算大，如玩保龄球、捉迷藏等等，但这是对玩家而言的，对宠物就困难多了。在游戏中，玩家所能做的就是训练自己的宠物，使其变得更聪明、更能干，这样通过测试也会更容易些。所有测试都需要宠物独自完成，玩家是不能插手相助的。每当宠物通过一项测试，主持该项测试的生物就会进入小岛中央的竞技场，激活代表自己的图腾，玩家的宠物因此也获得了变成该生物的能力；当玩家的宠物通过了所有测试之后，它实际上已经可以变成岛上任何一种生物的模样了。

加入兄弟会只是追求Eve的前提，想得到她的芳心，玩家的宠物还必须通过Eve亲自主持的更加严格的考试。其中最有趣的，莫过于抚养小宠物了。这主要是用来测试宠物是否有责任心，是否能成为好父亲的。这个小宠物是只名叫Tyke的小鸡，当玩家刚接到这项任务时，Tyke还是一只静静躺在草丛中的蛋，需要将它拣起来放到火山口附近孵化。不过，对玩家的宠物来说，孵蛋的工作太枯燥了，当这个笨家伙对蛋失去兴趣后，经常会将蛋丢弃在一

边或者当球踢，真让人哭笑不得。

Tyke顺利诞生后，对玩家的考验才算真正来到。由于无法直接控制Tyke，玩家只有通过宠物对其施加影响。试想一个连自己都管不好的家伙，能把Tyke带成什么样子？好在，玩家也可以通过管教宠物间接地达到管教Tyke的目的。Tyke会模仿宠物的一举一动，就象小孩子爱模仿大人那样。毫无疑问，这种间接施教比直接管教困难得多，尽管与前作一样，玩家可以选择善恶两条线路，但是一只凶恶残暴的宠物是很难被调教成为充满爱心的慈父的（虽说“虎毒不食子”，但奉劝你最好不要试），在这里玩家最好选择善良路线。

作为一部资料片，《宠物岛》基本上沿用了《黑与白》的3D引擎，因此游戏画面看上去与前作没有什么两样。唯一不同的是，新引擎增强了对Nvidia新显卡的支持。尽管从技术上看，《宠物岛》与前作很相似，但在游戏内容

上，却大不一样。除了新增的宠物——鳄鱼和犀牛之外，还增加了两种新魔法：免疫魔法(cancel creature spell)和提速魔法(speed spell)，前者可以消除所有针对宠物的魔法；后者则可以提高宠物的移动力。

与Lionhead推出的免费资料片不同，《宠物岛》不需要原盘支持，可以直接运行。不过老玩家也可以直接导入前作的存档，使宠物一开始就拥有较高的AI和能力。如果你成功地完成了《宠物岛》的单人模式，那么在离开该岛时，就会有三只宠物跟着你了，其中有Tyke和一只非常可爱的baby宠物（它可是你原先那只宠物的后代哦），它们会伴随你一同进入游戏的连线模式。

目前《宠物岛》的开发工作仍在紧张地进行，Lionhead打算在今年圣诞节前后推出这款游戏，只希望它不要象前任那样成为一名跳票冠军。■

游戏名称：Darkened Skye
游戏类型：动作[AC]
制作公司：Simon and Schuster
国内代理：未定
语言版本：英文
上市时间：2001年11月
期待程度：★★★★

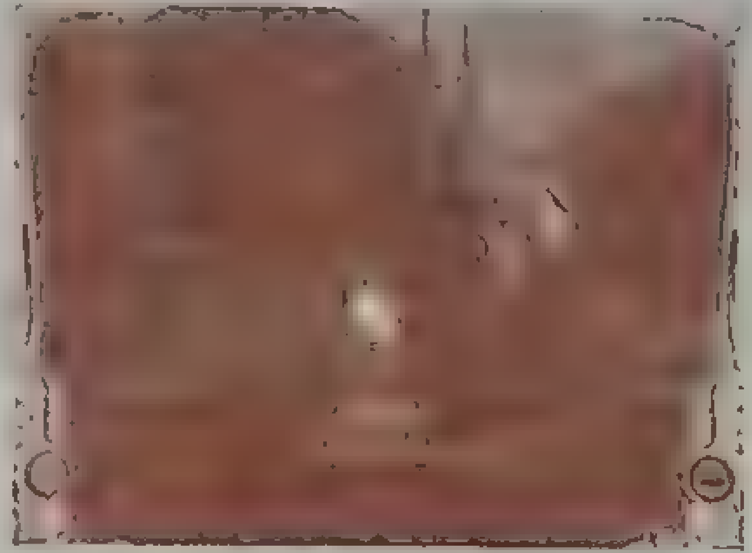
文/Hapiii　编辑/石子

电脑游戏开始向女性化发展了，以劳拉为首的一系列女性主角的游戏频繁涌现，《古墓丽影》、《重金属II》(Heavy Metal:F.A.K.K.2)、《龙女：火焰之令》(Drakan:Order of the Flame)、《恐龙危机》、《窃核风云》(The Messenger)等等，都是如此。而且有个很有趣的现象，这些游戏几乎全部是动作冒险类，并且是一水的蛮女形象。下面这款Simon and Schuster制作的动作游戏《暗黑猎手》(Darkened Skye)，也是劳拉的“同盟”之一。不过游戏背景稍有不同，主角也不使用枪械，而是在幻想国度中常见的魔法咒语和法杖。

有趣的是，整个游戏居然都是围绕着一种大家熟悉的糖果展开，那就是“Skittles”彩虹糖。显然，游戏制作组和糖果厂商达成了某种合作协议。在《暗黑猎手》中，玩家必须操纵鼠标和键盘控制女英雄Skye，找寻散落在世界各处的彩虹糖。Skye的目的当然不是为了解馋，而是为了获得糖果中储备的魔法资源，只有这样她才能施放出绚丽的魔法。各种颜色的彩虹

糖，它们的用途也不同，如橙色糖果可以用来施放火焰魔法、蓝色则具有水系魔力。在游戏之初，玩家只具备一两种魔法，随着技能的不断增长，最终会拥有全部20多种魔法。

游戏故事讲述的是一个名叫Necroth的魔王，试图控制全世界的婴儿，Skye为了拯救普天下的花骨朵儿们，而不停地追



踪着魔王的身影。游戏中共有5个冒险区域，分成35个不同难度的任务，最主要的任务还是收集彩虹糖，获取力量打倒魔王，不过也有奇特的任务，其中的5个“骑术任务”就需要玩家骑着鱼或者其他怪兽前进。另外，还有5个隐藏关卡。每个任务都有一个标准幻想风格的谜题，并且会有超过50个NPC和玩家对话或互动。《暗黑猎手》的战斗除了硬碰硬之外，玩家还需要借助魔法和怪兽的力量，尽管直接攻击会更快地解决问题，但武器加魔法的混合攻击，才是游戏的特色所在。

游戏中还有部分需要秘密行动的任务，其难度也相对较大。在这些任务中，玩家会经常见到一些嵌在墙上的巨大眼球，

这可不是装饰品，它们会监视周围的风吹草动，就像银行里的监视器那样。一旦眼球发现了玩家，就会发出警报，招来许多怪兽阻挡玩家的去路。所以，最好的隐蔽办法就是尽量避开它们的目光。

从目前的开发进度来看，《暗黑猎手》的画面制作已近完工。除了栩栩如生的NPC，造型华丽的建筑物之外，一组组细小的魔法动画组合成了声势浩大的魔法场，其震撼效果也堪称一绝。此外，游戏的引擎经过屡次改良，已经可以很好地表现各种动态光影效果了，当Skye穿越一个废弃的教堂时，从教堂高大的玻璃窗外透射进来的光线被五颜六色的玻璃幻化成各种颜色的光柱，并且每条光线的色彩、明暗、长度、角度都经过实时运算生成，达到了真实的效果。

不难发现，《暗黑猎手》非常热衷于追求视觉效果，所以其过场动画时间也特别长。目前计划制作的就已达到了2个半小时，除开场和结尾动画是预先编排的CG之外，其余过场全部是经过实时运算的3D动画，和游戏过程有机地融合在一起，难辨真假。不过吹得天花乱坠是游戏公司的传统伎俩，是骡子是马还是得拉出来遛了才知道。■

游戏名称：Battlefield1942
游戏类型：动作[AC]
制作公司：Digital Illusions
国内代理：未定
语言版本：英文
上市时间：2002年春季
期待程度：★★★★☆

文／今心 编辑／石子

看过影片《兵临城下》的玩家，相信都会被片中描写的那种战争环境深深震撼，几乎与此同时，EA公司也对外发布了他们正在加紧制作的二战题材游戏《战场1942》，刚好与《兵》片相互辉映，。

同传统的二战游戏相比，《战场1942》既没有采用流行的即时策略模式，也没有采用回合制策略制，而是独辟蹊径，以动作射击游戏模式出现在玩家面前。据制作组介绍，《战场1942》的设计构思最初来源于一款名为《Codename Eagle》的动作游戏，在此游戏基础上，制作组经过重新设计加工，构造出《战场1942》的雏形。

与同类游戏一样，《战场1942》采用地图关卡的方式进行，玩家必须在每张地图上完成所有命题任务之后，才能进入下一关。得益于二战丰富的战役资料和场景，制作组为广大玩家提供了包含欧洲、北非以及亚洲在内的多张大型地图。在游戏初期，玩家必须从轴心国和同盟国两大敌对阵营中选择想要帮助的一方。

作为游戏中最振奋人心的一点，《战场1942》完全打破了传统动作射击游戏中的武器设定概念，玩家在游戏中可以使用的武器几乎没有任何限制，换句话说，只要是二战中常见的军事装备，如坦克、飞机、高射炮、吉普车甚至是驱逐舰，都可以成为玩家操纵的武器，而相应的，玩家在游戏中所要对付的目标绝不仅仅是一些机枪兵或炮兵而已，同样也可能是敌方的重装甲部队。从已公布的游戏画面来看，坦克与坦克、军舰与军舰这样“重量级”的较量，是很常见的内容。为了力求真实，游戏中出现的所有武器装备，均按二战时的原形设计而成，如著名的88毫米高射炮、“虎”式重型坦克、“斯图卡”式俯冲轰炸机等等。

无论在《战场1942》的单人关卡还是多人游戏模式中，玩家都有机会重温二战中的一些经典战役，如时常被搬上银幕的“奥马哈”海滩登陆战等。令人惊讶的是，游戏的多人模式甚至可以支持多达64人同时在线的大战役，玩家可以驾驶各自阵营的海陆空武器装备，向对方发起猛烈的进攻，这样的场面在以往的动作射击游戏中也是绝无仅有的。同时，游戏的多人模式还允许多个玩家同时操纵一种武器，如盟军的“B-17空中堡垒”远程轰炸机，就需要几个玩家共同担当驾驶员、投弹员和机枪手的角色。游戏中，虽然很多时候玩家需要操纵一些复杂的武器装备，但为了保持FPS游戏的基本特征，所有武器装备的操纵均被简化为“移动+开火”模式，玩惯了《Quake》类游戏的玩家将能够非常轻松地驾御它们。

最后要说说游戏的图像，虽然《战场1942》采用了第一人称视角，但却不象大多数游戏那样借助“Q3A”引擎制作，而是独立开发了一套“Refractor 2”图象引擎。据介绍，该引擎完全能够胜任游戏的图象要求，水平绝不逊色于任何一款同类游戏，其画面水准已经达到了目前的最高标准，当然，豪华的画面也将直接导致硬件配置的升级，对《战场1942》感兴趣的玩家，还要先问问自家的电脑带不带它玩了。■

游戏名称：Monopoly Tycoon
游戏类型：策略[ST]
制作公司：DeepRed
国内代理：天人互动
语言版本：简体中文
上市日期：2001年12月
期待程度：★★★☆

文／木头 编辑／石子

当大亨是很多人一生的梦想，然而能实现这个梦想的却寥寥无几。既然现实生活差强人意，那么在电脑游戏中，这个梦想总会实现了吧。《铁路大亨》(Railroad Tycoon)、《商业大亨》(Bussenis Tycoon)、《航空大亨》(Airline Tycoon)、《过山车大亨》(RollerCoaster Tycoon)，再到新近诞生的《强手大亨》(Monopoly Tycoon)，在“大亨”游戏泛滥的今天，你的发财梦看来是很难醒了。

与其他大亨游戏不同，《强手大亨》并不是单纯的经营模拟游戏，它融入了许多强手棋的特点。提起“强手”，国内玩家应该不会陌生，风靡全国的“大富翁”系列就是由它演变而来的。其实早年间，“强手”在国外颇受欢迎，从1935年的“帕克兄弟”(Parker Brothers)强手棋至今，全世界的“强手”玩家已超过2亿。在美国，许多家庭的祖孙三代人都是强手棋的忠实拥趸。正是看到这广阔的市场，Infogrames于去年向Hasbro公司购买了在电脑上制作强手游戏的认证书，倾力打造了这款《强手大亨》。

《强手大亨》的时间设定在未来的某年，地点是“垄断市”(Monopoly City)，玩家作为一名初来乍到的商人准备在这里大干一番事业。不过拥有这种想法的并只有玩家一个，游戏共设置了4名电脑对手，在玩家的发达之路上横加阻挠。为了获得最终胜利——占有最多的土地和金钱，挤垮所有竞争对手，完全控制“垄断市”的经济命脉，你必须眼明手快，抢占先机，绝不能让成功从指缝中溜掉。

与《大富翁》类似，游戏中每到一处空地，你都可以把它买下来，然后在上面修建建筑。当对手在这里停留时，则要向你交纳一笔过路费。不过，靠这些小钱你是发不了财的，城市居民才是你的衣食父母，也是你应该关注的重点！《强手大亨》在这里体现出了《模拟城市》的经营特点。为了发家，你必须建造各种类型的营业设施，如百货超市、咖啡店、快餐店、舞厅、古董点、保龄球馆等等。至于建造位置，也是很有讲究的，不能凭感觉乱建一通。垄断市由若干个社区组成，不同社区的基本状况也不同，这些都是你事先应该了解的，如在贫民区修建豪华的保龄球馆或在富人聚集区修建廉价的成衣店都是得不偿失的。

除了应该掌握社区的基本状况以外，居民的基本信息同样很重要。《强手大亨》中共有5种不同类型的人群：儿童(children)、少年(teenagers)、成人(adults)、退休人员(retirees)和观光客(tourists)。这些人的收入和消费能力都不同。虽然儿童和少年没有收入，但是他们的消费能力还是非常高的；退休人员正好相反，虽然收入高，但消费能力却很差；观光客则是你最应该关注的人群，他们的消费能力最高，在观光人数较多的地区，修建一些高档购物、娱乐设施总是没坏处的。与《大富翁》不同的是，时间在《强手大亨》中是非常重要的因素，每天上午6点，商店开始进货和收前一天的帐款；上午9点到下午6点是居民购物时间；从晚上9点到午夜12点是夜市时间，一些设施(如电影院)只在这个时间段营业。不同的时间段，上述5种类型的人活动方式也不同，观光客一般都在白天购物观光，晚上去娱乐场所找乐，因此将高档购物店修建在他们晚上才去的地区是不合时宜的。

《强手大亨》是一款纯3D游戏，比那些平面的强手游戏更精细和真实了。而且，游戏还提供了一套可随意缩小和放大的镜头系统，将城市尽收玩家的眼底，高耸入云的摩天大楼、熙熙攘攘的人群、来来往往的车辆，组成了一幅壮观的城市交响乐，而作为这一切的缔造者，你没有理由不感到自豪。

除了单人模式外，《强手大亨》还将支持多人模式，接入方式包括LAN、Modem、TCP/IP和微软游戏中心(Gaming Zone)。按计划，《强手大亨》英文版将由Infogrames全球代理发行，而国内则由天人互动公司代理并汉化，不久便会与玩家们见面了。■

游戏名称:Ghost & God
游戏类型:角色扮演[RP]
制作公司:娱动工场
国内代理:娱动工场
语言版本:简体中文
上式日期:2002年圣诞节
期待程度:★★★☆

文/王博 编辑/石子

天高云淡,秋意正浓,由娱动工厂数码科技新近制作的"季刊式"角色扮演游戏《鬼神之门》也收获在即了。或许有玩家会问:何谓"季刊式"角色扮演游戏呢?很简单,这就象我们每天收看的电视连续剧一样,是每个季度推出一集的游戏连续剧啦。与传统RPG不同的是,《鬼神之门》的游戏情节,将不会在游戏之初有完全的展现,而是随着季节的变化,不断推出承上启下的分段故事,使玩家能够在轻松惬意中,循序渐进地游戏。这就如读长篇小说和看期刊杂志的区别,前者需要耗费一定的时间和精力,而后者则拿得起放得下,并且可以只从其中挑选自己喜欢的内容阅读。同理,季刊式游戏的好处就是,不但令玩家没有任何被强迫的感觉,而且还可以引发玩家积极参与的信心,通过娱动工场游戏网站发表自己对游戏剧情的独到见解,或是选举自己认为合理的剧情设定,真正实现玩家与游戏的互动。

《鬼神之门》源自《八仙过海》,这虽是一个耳熟能详的传说,但聪明的玩家千万不要以千年野史来度量这款游戏哦。《鬼神之门》中的主人公虽有八仙的雅号,但决不代表八仙本人,故事讲的是八位碰巧与八仙重名之人,在找回真实自我的过程中所历经的种种奇遇。目前,游戏将同期推出第一和第二集。贯穿其中的主题是爱情。李玄,一个对爱情忠贞不二的痴情男儿,执著坚忍,一往情深;吕洞宾,风流倜傥,侠骨柔肠,好个洒脱才子。李氏只钟情佳人一个,而吕氏周围则美人如云。游戏中的对白风趣搞笑,常令人拍案叫绝。而其美术风格,也颇为另类,一改国产武侠RPG的写实套路,转而采用了简单有趣的日式Q版卡通画模式。不过,对于那些讲求画面美感与3D特效、硬件支持一个都不能少的玩家来说,这样雪山白凤般的2D画面,恐怕是很不够看的。不过,这一缺憾完全可以用游戏性方面的内容来加以弥补,除了纷繁复杂的剧情,游戏中的物品也颇为可观,武器、防具、饰物、宝贝、药物、灯具应有尽有,此外,玩家还可以自行动手合成各种宝物,并且通过对武器装备的锻造,使其达到更高的性能,直至成为究极宝物!

《鬼神之门》的每集游戏的时间不会超过6小时,使人不至于长时间沉迷在游戏中。为了能让玩家在这6小时中充分享受游戏的乐趣,每期游戏都会新增许多冒险场景、NPC以及各种宝物和装备,玩家可以收集所有这些宝贝,组成超强组合。在每期游戏中,玩家的装备都将上升到一个更高的等级,装备能力逐级增强,甚至可以改变装备的原有属性。玩家在前期游戏终了时所拥有的人物属性及能力,都将作为下期人物的初始状态引入其中,当然,你也可以建立一个新的人物重新开始,《鬼神之门》的每一集都有独立的开头和结束,因此,将它们当作单独的小游戏来玩也是可以的。

目前,《鬼神之门》的开发正在紧锣密鼓地进行,美术、程序和音效已初见端倪,预计会在明年圣诞节与玩家见面。■

游戏名称:Grandia 2
游戏类型:角色扮演[RP]
制作公司:GameArts
国内代理:上海依星
语言版本:简体中文
上市日期:2001年底
期待程度:★★★★☆

文/雪鹰 编辑/石子

一千五百万美金的制作成本,以赶超Square的《最终幻想》为目标的DC游戏大作,出自GameArts之手的"格兰蒂亚"系列,在创造了DC史上的辉煌成就之后,其后续作品《格兰蒂亚II》终于被移植到了电脑平台上。并且,将由上海依星软件公司代理发行该游戏的简体中文版!相信所有喜爱这部作品的玩家,都会为此而欢呼雀跃。

于"银之白光时代"的某天,亦即修利森大陆的一万年前,古拉纳斯神为了要取回恶魔巴鲁玛夺去的"希望之光",与其展开了惊心动魄的激战。最后,古拉纳斯用神剑将巴鲁玛钉于大地之上,而大陆亦被神剑的强大威力贯穿,裂开了一条巨大的缝隙,形成了深不见底的峡谷。与此同时,天空中出现了一颗血红色的月亮。这场惨烈的战事,后世称之为"神魔大战"。

随着时间的流逝,一万年过去了。在大陆边境的一个小村庄卡波,教会里的一位见习神官少女艾蕾娜和她的伙伴们为了准备古拉纳斯教的祭祀,欲前往危险的黑森林中央加尔米亚塔。为此,神父聘请了猎人里特保护她们。没想到在那塔内封印着巴鲁玛之翼!艾蕾娜更是不幸被其附身……于是,原本是一件护送的委托工作逐渐转变成一场曲折感人的冒险故事……

GameArts一向以慢工出细活而闻名,其作品品质都非常高。《格兰蒂亚II》中收录了至少90分钟的语音对白、26分钟高画质影片以及至少40个小时的游戏剧情。美丽恢弘的战斗画面、迫力十足的战斗、丰富多彩的3D建筑和迷宫(其村庄中没有一座房子是相同的!),再加上顺畅体贴的操控,著名作曲家岩垂德行精心谱写的配乐以及超强的声优阵容,可见GameArts在游戏制作上所花费的心血之大。《格兰蒂亚II》沿用上一集的战斗系统,并加入了一些强化的元素,比如战斗加入了IP Gauge的显示,能令玩家知道每个角色和敌人的行动次序,换言之,战斗并不是普通的回合制进行,而是通过计算敌我双方人员的行动力高低,来决定谁先采取行动,使战斗变成了一场大混战。

与很多RPG一样,玩家需要在游戏中四处走动,与NPC交谈,以获得更多的游戏信息。为了不让玩家将时间浪费在行走上,游戏提供了"指南针"系统,便于玩家确定自己的位置,同时指明前进的方向。无论在村镇内或是迷宫中,都有很多可以让玩家碰触的物品,有些更是暗藏机关,只要玩家一剑劈去,便会得到奇妙的宝物,不过,有时也会从中闪出几个敌人……是福是祸全凭玩家的运气了。

旅馆相信是玩家经常停留的地方,那里除了储存进度和恢复体力外,还可以与同伴们一起进餐!席间可以与伙伴交流,获取一些消息资料。另外,本作中还增加了不少有趣的迷你游戏。例如比腕力、取核桃等等,成绩好的话还可以拿到丰厚的奖品。

在平时的战斗中,如果玩家想偷懒,可以将角色设定为电脑控制。此时有8种AI战斗模式:交由玩家做决定的"手动控制"、以魔法和必杀技为主的"狂喜乱舞"、以物理攻击为主的"堂堂正正"、以回复为主的"安全第一"、受惊吓后不由自主攻击的"非常害怕"、只进行防御和回避的"他力本愿"、由角色性格决定一切的"十人十色"。战斗胜利后,按惯例可以获得经验值、金钱和道具,同时还将获得特技和魔术点数,用以提升各种特技和魔法。另外,使用魔法时需要装备不同属

性的魔法蛋,一共有18种,但每位角色只能装备一颗。魔法的属性则分为8种:火、风、水、土、雷、雪、森林和爆裂。对应于角色装备的魔法蛋属性,将会得到不同的魔法效果。

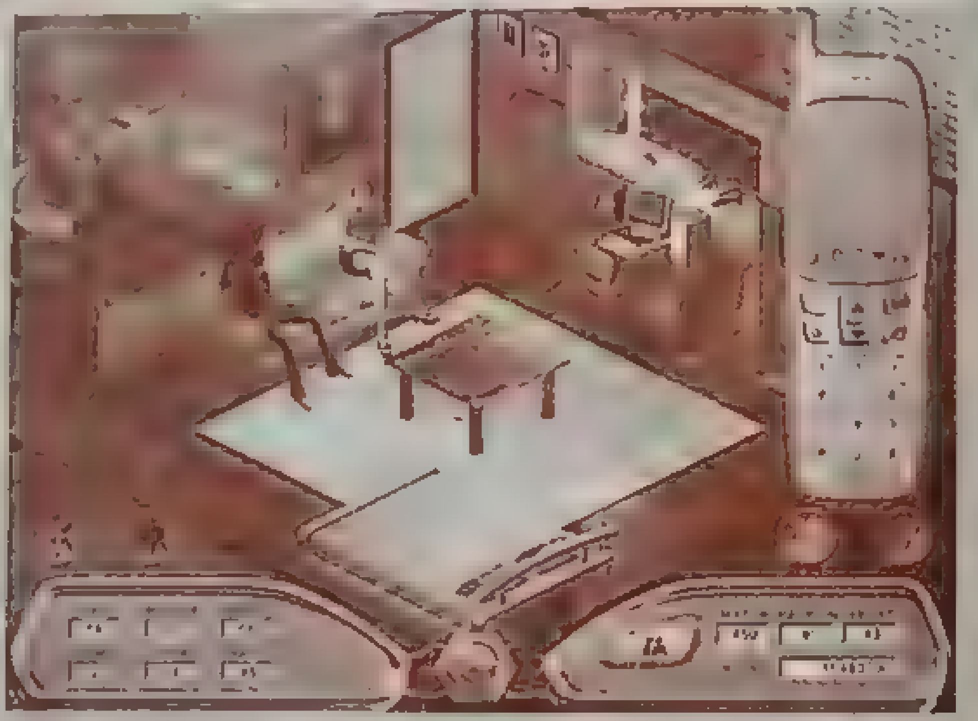
《格兰蒂亚II》的长处是画面精美,战斗激烈,再加上完全中文化的对白,富余亲和力的语音及配乐,相信一定会让国内的玩家们过足瘾的。■

游戏名称：Love Street NO.11
游戏类型：网络游戏[OG]
制作公司：游戏狗狗
国内代理：长通宽带
语言版本：简体中文
上市日期：2001 年 12 月
期待程度：★★★★

文/小兰　编辑/石子

《爱情街11号》是由台湾游戏狗狗公司制作，北京长通联合宽带网络技术有限公司代理的一款模拟人类现实生活的网络游戏。说实话，笔者初看到游戏画面还以为这是一款《模拟人生》的跟风作品，不过尝试之后感觉就大不相同了。

目前，游戏拟定了6种可供玩家扮演的角色外貌（男女各3种，估计游戏正式上市后，还将依据玩家要求适当增加人物造型），他们所能做的事情几乎与现实生活中的一样，例如吃饭、穿衣、洗澡、睡觉，玩家甚至可以控制角色与异性拥抱、打闹或者亲吻。当然，从游戏名称上我们便能猜到，这是一款致力于培养玩家间的亲密情感的游戏哦。与《模拟人生》一样，玩家在游戏中的基本生活就是工作挣钱，养家糊口。每个人都有衣食住行上的需求，角色的饱足感、清洁度、疲劳度等等都是最基本的属性，因此，居室也将成为玩家的主要活动场所之一。在居室中，玩家可以控制人物的生活起居、一日三餐，并可自由摆放各种家具和装饰品，当然它们都需要用钱来购买。同时，每间住房都有一定的租金和水电费用，游戏初期，玩家若是无法独立承担一所房屋的费用，则可以找人合租。记住，这可是培养感情的第一步哦，在同一个屋檐下，也许会发生很多故事呢。



除了室内活动之外，室外活动也是必不可少的。游戏为玩家提供了社区和庭院两个室外场景，玩家可以在社区内打工、购物、散步、约会；也可以在庭院里招朋聚友，闲谈人生，或是举办各种烧烤、游泳等联谊活动。出于对游戏真实度的考虑，玩家所扮演的角色将不具有等级差异，因此省去了没日没夜练功升级的烦恼。玩家进入游戏的头等大事，就是挣钱。据制作组介绍，《爱情街11号》将提供给玩家所能想到的各种就业机会，但是必须保证这些都是现实中有可能发生的。

比如，你可以从开出租干起，直到建立自己的出租车公司；你也可以由餐馆打工转职成为酒店老板；从牙科医生到医院院长；从银行职员到信贷业巨头……只要你有足够的商业头脑，又有过人的毅力和胆识，就一定可以在游戏中实现自己的人生理想。

此外，《爱情街11号》还有一个颇为诱人的设定，就是其服务器将有能力支持数万人同时在线，并且所有服务器都可相互访问，甚至可以实现台湾、香港、大陆三通。而且，台湾、香港服务器的社区场景都将具有当地的风俗特色，也就是说，玩家在游戏中只要支付一定的“旅游”或“移民”费用，便可随意来往于海峡两岸了（如果欧美或韩国也同时架设服务器的话，那就可以“出国”游了^-^）。借助游戏的自动翻译功能，玩家将方便自如地与各地区的朋友们融洽交流，就算操着不同地区的方言，也可以谈笑风声。而且，当玩家下线之后，所控制的人物也不会就此消失，而是自动转换成电脑控制的NPC角色，定时的出外走动，和周围的人说说话，使玩家永远不会有孤独的感觉。

为了达到拟真的效果，《爱情街11号》的游戏画面都尽量采用等比例的3D模型架构，特别是人物模型，无论从哪个角度观看，都给人以真实的感受。同时，对于那些不方便上网的玩家来说，游戏还提供了手机操作的功能。游戏界面中有一个虚拟手机，平时可以当作聊天工具使用，并通过它给不在线的网友传递短信息，若是玩家暂时没有办法上网，也可以直接通过手机对游戏中的人物进行远程遥控，真正实现了游戏与现实的连接，可谓设计新颖。当然，对于用手机操控游戏以及在游戏中发送短信该如何收费，目前还不知晓。

据悉，《爱情街11号》游戏最快将于11月推出测试版，如果一切顺利，年底玩家就有幸玩到这款游戏了。■

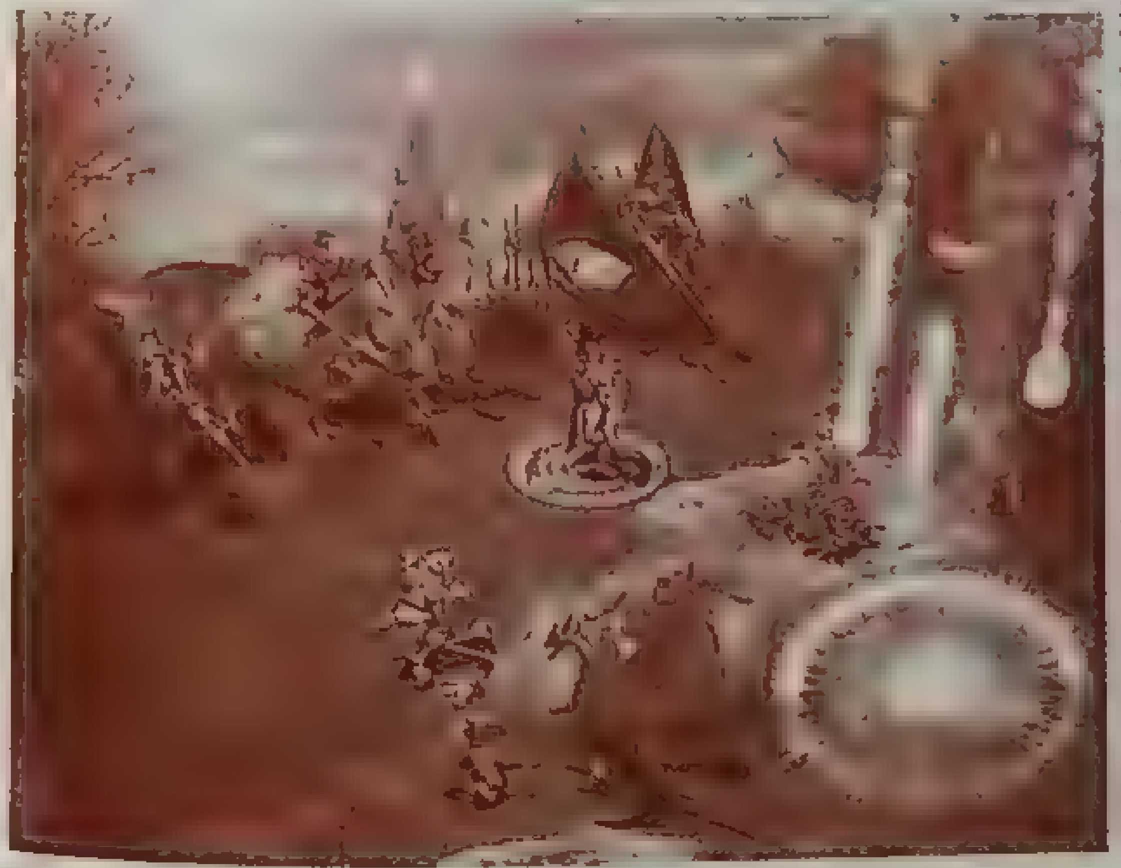
流星时空

游戏类型：策略[ST]
制作公司：宏申咨询
国内代理：华彩软件
语言版本：简体中文
上市日期：2001 年 12 月
期待程度：★★★

文/冷箭　编辑/石子

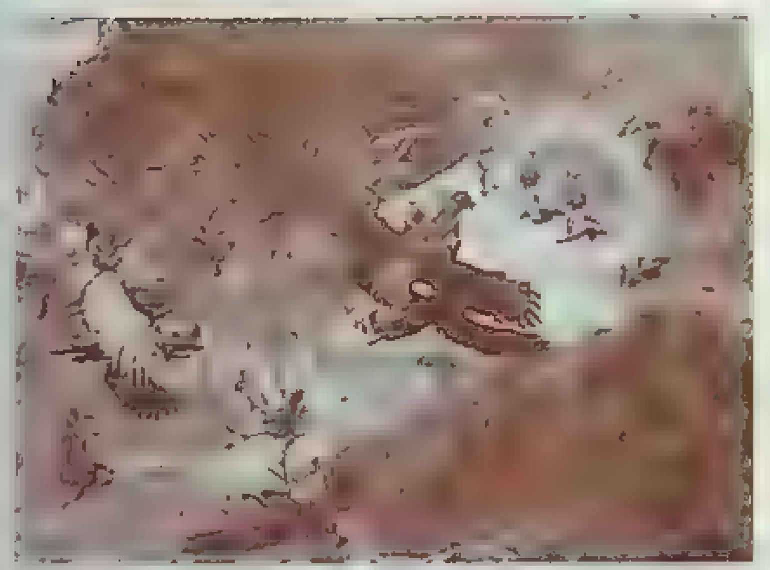
《炽炎传说》是一部融合了回合策略与角色扮演成分的游戏，讲述的是发生在索达纳兹大陆上的故事。在这里，空气中、溪水里、阳光、森林、大地，到处都散发着自然和谐的气息，在这千年不变的宁静中，乙太之神庇护的子孙们，为了炫耀自己的能力，展开了一场光与暗的对决。众神分成了两大阵营，彼此制约着，并与中立的第三方神祇形成了一种均衡，直到邪恶的法师解开了黑暗的封印。秩序女神伊力坦西雅以圣光之姿出现在遗迹之岛的女神遗迹殿堂，向世代守护遗迹的奥斯维德家族长老亚杜尼斯，昭示了黑暗即将到来的消息，并向他的信徒预言了黑暗大军临近时，神的子民将需挺身而战。自此，延续上古时代的众神之战，逐渐拉开了序幕。能否在其中获得胜利，则要取决于玩家的运筹帷幄了。

与其它回合制策略游戏不同的是，《炽炎传说》中的大部分伙伴都是玩家在酒馆里雇佣的，他们将参与整个索达纳兹大陆的战斗，从魔法师到战士，从龙骑士到精灵弓箭手，从矮人到神兽，职业种类多种多样。他们将伴随玩家左右，一点点从民兵、暴民、灵兽出发，经过多次转职最后成为英雄人物。游戏中可转换的职业将达到44种之多，还有多种隐藏职业，需要特殊道具才能实现。同时，敌人们也有隐藏职业的设定，因此，当玩家得到了梦寐以求的转职道具后，千万不能大意，因为敌人此时也在虎视眈眈地盯着它们呢。游戏中的职业特点，与传统SLG游戏相似，都是互有克制，兵克魔、魔克骑、骑克弓……环环相扣。这里没有最强的人物也没有最好的职业，玩家唯有合理运用、调度作战人员，才会赢得战斗的胜利，

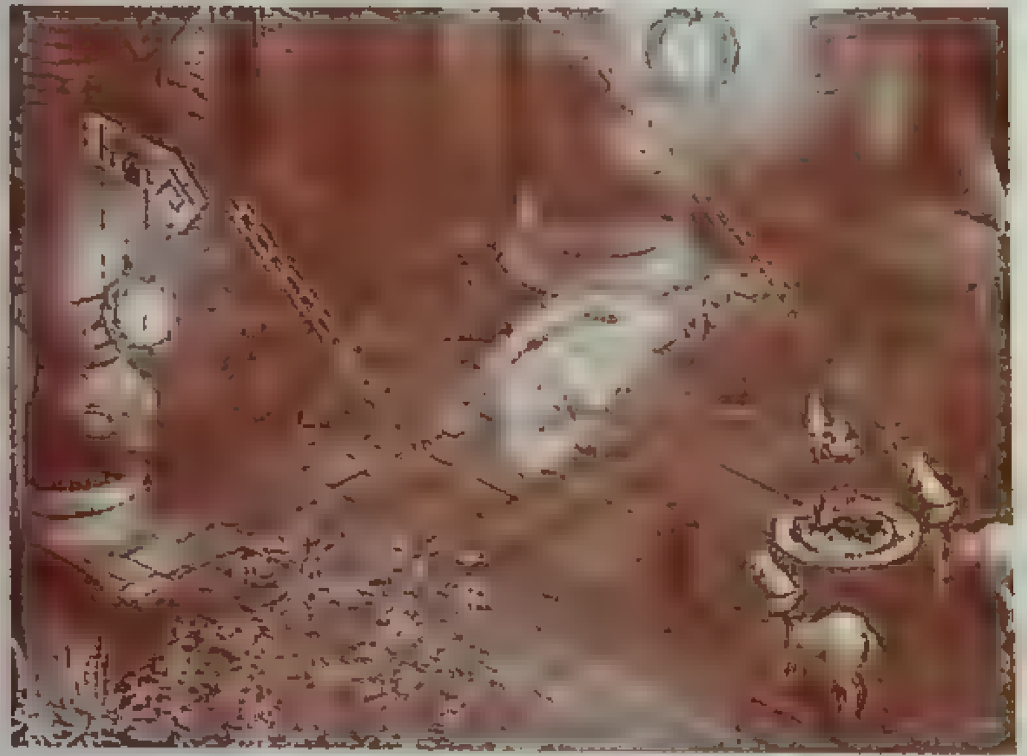


这就是《炽炎传说》最有意思的地方，它将玩家的战略战术发挥到极致。

很多SLG作品，其画面都尽可能简化，很多建筑和人物都是不成比例的。但在《炽炎传说》中，玩家却可以看到大过人类战士数倍的狮鹫、富丽堂皇的建筑、高低起伏的地形以及细致真实的人物形象。在人物刻画上，



制作公司可谓煞费苦心，每个人物都有自己的相貌特征，从五官到装备都细腻勾画，玩家可以从一个人的装束看出他的勇猛程度，趾高气扬的骑士、手持巨剑的游侠，甚至是拥有一双迷人大眼的战士MM都一目了然。此外，《炽炎传说》的配乐技巧也相当高超，随着场景剧情以及人物思想的变化，游戏中的音乐也会跌宕起伏、时缓时急，搭配得恰倒好处。



不过，以上的种种并不表示该游戏没有缺憾。糟糕的是，《炽炎传说》的游戏平衡性上存在着许多问题，最让人受不了的就是“秒杀”。在游戏中后期，敌我双方都可以瞬间一击必杀，这倒是节约了游戏时间，但是兵种配合以及战术策略，却都失去了意义，实在不是有益的设定。好在，制作组及时发现了这个问题，在台湾上市的繁体版中加了一个补丁予以弥补，而在稍后发行的简体版中，这个问题也许将不复存在。另外，游戏中的AI也几乎起不到作用，越到游戏后期，战场上的敌人也越多并且出奇的厉害，人海战术加上电脑作弊，使玩家经常受挫。最明显的问题就是，玩家释放魔法有一定的攻击范围，而敌人的攻击却远远超过这个范围。■

流星时空

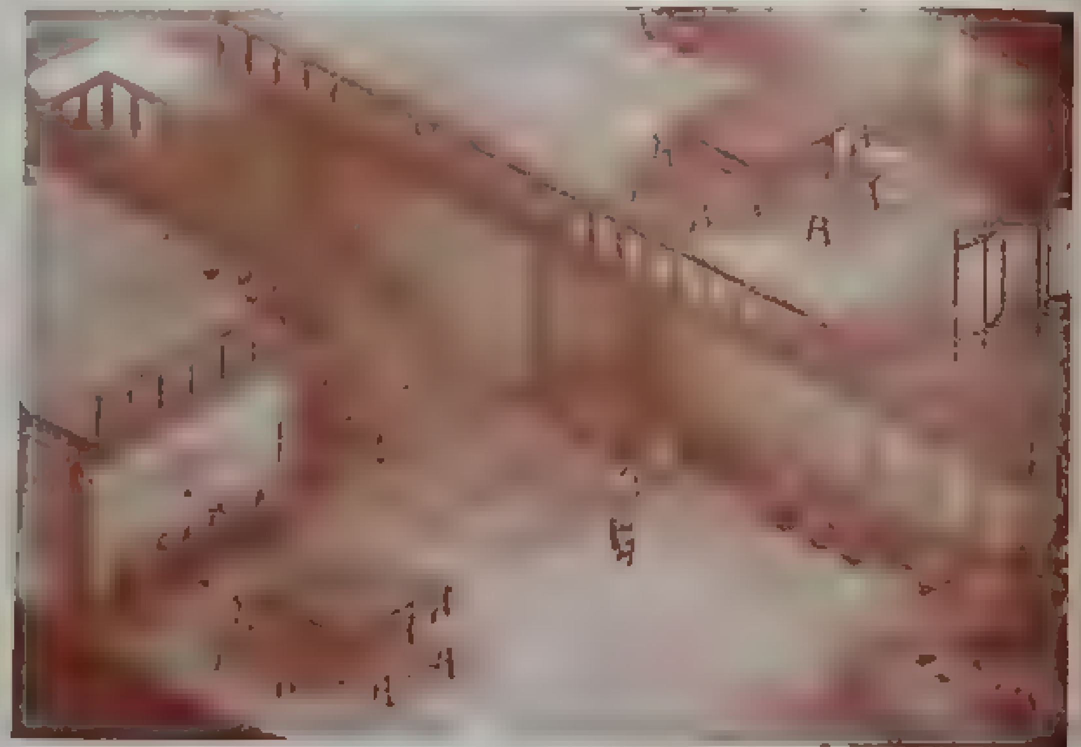
游戏类型：角色扮演[RP]
制作公司：西山居
国内代理：金山软件
语言版本：简体中文
上市日期：2001年底
期待程度：★★★★

文/善良的大灰狼 编辑/石子

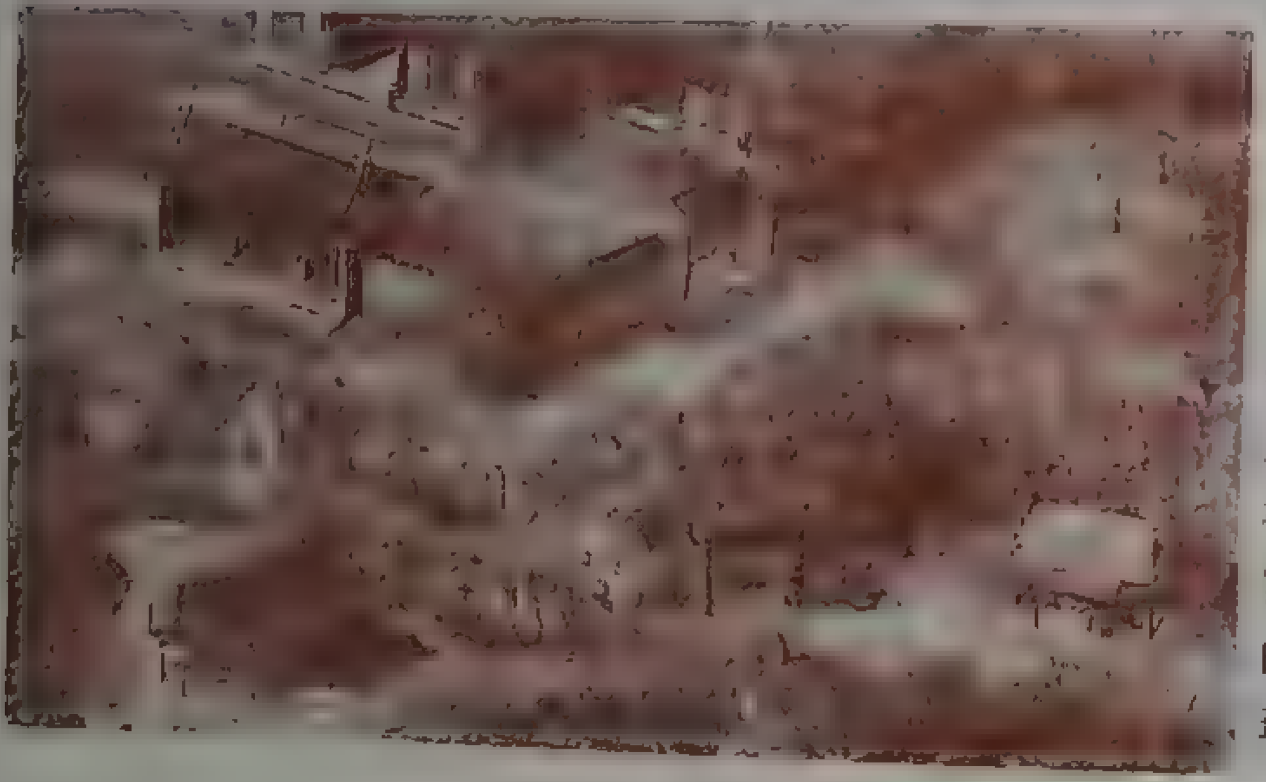
电影喜欢怀旧经典，于是出现了老戏新拍；音乐戏曲都讲究古韵悠扬，所以便有了老戏新唱；现如今，国产游戏界，也流动着一股怀旧的风气，自《仙剑奇侠传》、《神雕侠侣》"老戏新作"之后，金山公司的《剑侠情缘》，也将改头换面，以全新的面孔与玩家们见面。

作为中国大陆首款武侠RPG作品，《剑侠情缘》的纪念意义远甚于游戏本身。而其续作《剑侠情缘Ⅱ》、《剑侠外传：月影传说》的大卖，则使该系列成为了国内知名的游戏品牌。一些未曾体验过老《剑侠情缘》的玩家们，也产生了"补课"的念头。不过，与现今高超的游戏制作水平相比，昔日的老游戏，除了剧情上的吸引力外，便毫无长处可言了。于是，重新打造游戏，也就成为必行之路。

《新剑侠情缘》的剧情完全继承了原作的精髓，在南宋时期岳飞抗金的真实历史故事中，穿插着各种江湖传奇，引出一幕幕大时代下的英雄故事。游戏主角独孤剑，则是串起这些故事线的针。从血书的秘密，山河社稷图的归属，到刺杀金国大将，义劫岳飞父子，诛杀秦桧……迭宕起伏的情节，使整个故事谜团重重，直至最后时刻方才一切揭晓。《新剑侠情缘》保留了原作中的7种游戏结局，并尽可能地丰富人物对话，完善剧情细节，使本已不弱的游戏剧情，更加环环紧扣意义悠长。



游戏画面一直是国产游戏的死结，当年的《剑侠情缘》，虽有不错的创意和剧情，但粗糙的画面仍然让不少玩家望而却步。时至今日，西山居的美工实力早已今非昔比，动用《月影传说》原班美术设计人马，重新设计绘制的《新剑侠情缘》游戏画面，将充分展现南宋时期的迤俪风光；艳丽写实的人物形象，加上不同的性格特质，丰富略带夸张的表情，使玩家更能深刻体会人物在不同情境下的心情变化，游戏也更加生动有趣了。不过，笔者只乞求不要再出现人物设计中古怪的发型就好了，角色们的言行最好能更生动传神些。



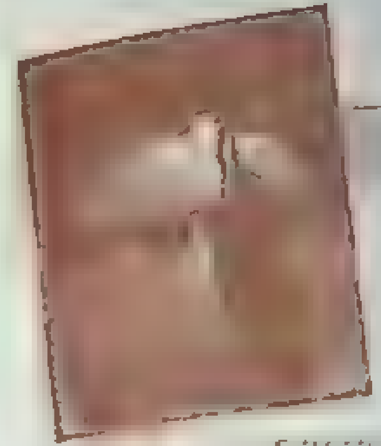
此外，《新剑侠情缘》的游戏引擎也采用了最新的《月影传说》ARPG引擎，同时取消了原有的传统回合制战斗方式，改为时下流行的即时战斗。游戏中的所有武功招式，都将拥有全新的绚丽效果以及震撼的破坏力，当然，还增加了许多玩家前所未见的可怕招式。只是不知道昔日那个作弊无效，修改必输的游戏设计，如今面对同是金山门下，号称无所不能改的"金山游侠"会是一番什么样的表现。

也许是因为学习了时下最热门的《盟军敢死队Ⅱ》的设计技巧，玩家在《新剑侠情缘》中，再也看不到《月影传说》中那样屋顶见光的房间了，所有屋内的场景都是独立的，可以与室外场景来回切换，只是不知道这种切换是否会如《盟军Ⅱ》那样快速自如，否则，只是切入切出房子，就要耗去玩家的不少时间，并不是什么好事。

与"剑侠"系列新作一样，《新剑侠情缘》中也将穿插数段3DCG动画，最新的光影特效也会在游戏中有所展现。另外，由《剑侠情缘》开创的真人配唱游戏主题曲及担任形象代言人的促销方式，此次也将毫不例外地使用在新游戏上。不过目前为止，金山公司还未透露任何有关代言人的消息，我们只好拭目以待了。■

本月欧美精彩游戏上市预览

Nov 2001



狙击手(Sniper)

游戏类型 动作
类似游戏 杀手代号47
制作发行 Xicat Interactive

1日

看名字就知道，这是一个练习瞄准的模拟射击游戏，并且是投众多动作射击者之喜好，专门培养职业狙击手的游戏。其上市时机也把握得恰到好处，正好与目前最近正红的电影《兵临城下》相互烘托，自然就醒目了。

致命一击指数 ★★★★

战之传说网络版(Fighting Legends Online)

游戏类型 在线角色策略
类似游戏 亚瑟王宫的阴影
制作发行 Maximum Charisma

1日

将单机游戏改头换面成网络游戏推出，这已经不是什么新鲜事了。所以，本作又打出了力争成为第一款RPS游戏的旗帜，就是原本《魔兽争霸Ⅲ》标榜的那种新游戏类型"角色扮演+策略"，这下倒让人家Maximum抢了先机。

哗众取宠指数 ★★★★☆

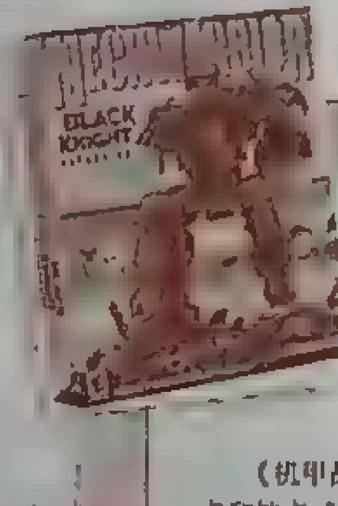
模拟蒸汽火车(Erie Coal Mining Co Trn Sim)

游戏类型 模拟
类似游戏 模拟火车
制作发行 Abacus Software

1日

人在不明白，开火车能有多少技巧可言。但是对于美国政府而言，具有高技术含量和挑战性的飞行模拟游戏具危险性也很大，今后恐怕是火车游戏会出得更多一些了。

反恐怖指数 ★★★



机甲战士Ⅳ黑武士军团(MechWarrior 4 Black Knight Expansion)

游戏类型 动作
类似游戏 机甲战士Ⅳ
制作发行 Microsoft

1日

《机甲战士Ⅳ》的资料片，继承了原作的所有优点和缺点，除了增加机甲、武器、任务以外，几乎和原作没什么两样。

骁勇善战指数 ★★★★

太空领主(Etherlords)

游戏类型 策略
类似游戏 魔法门之战略版 魔法兄弟会
制作发行 Nival Interactive/ Fishtank Software

5日

国外常见的魔法加回合策略类游戏，拥有着非常诱人的华丽画面，游戏方式也做了大胆革新，或许可以借此挑战一下"魔法门英雄无敌"系列的不败地位，开辟回合策略游戏的新思路。

绝无仅有指数 ★★★★☆

深海危机(Aquanox)

游戏类型 模拟
类似游戏 血色苍穹
制作发行 Massive Development/ Fishtank Software

5日

同样的幻想飞行模拟游戏，将背景换成深海之底，视觉效果就大不相同了。至于物理效果么，反正是在幻想的世界中，没人会计较的。

目眩神迷指数 ★★★★

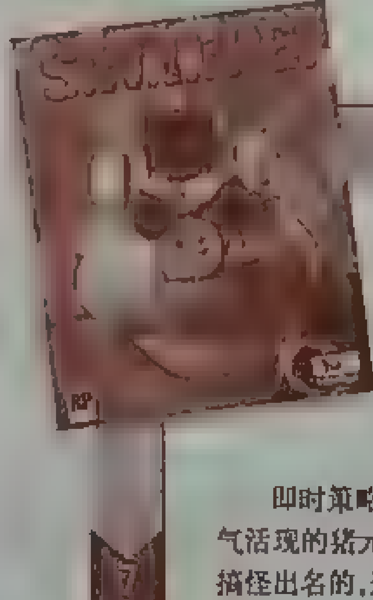
网球大师之决战冠军杯(Tennis Masters Series, Battleground Of Champions)

游戏类型 运动
类似游戏 网球大师
制作发行 Microids

6日

首款获得"网球大师"系列比赛授权的PC游戏，拥有官方提供的一切数据资料。事实上，网球游戏做得好的只是凤毛麟角，本作是否技压群芳，还要试了才知道。

冠冕堂皇指数 ★★★☆



猪神的战场(S.W.I.N.E.)

游戏类型 即时策略
类似游戏 永远的突袭
制作发行 Fishtank Software

7日

即时策略游戏走到头了？要不怎么会让一只神气活现的猪元帅担任男一号？不过Fishtank一向是搞怪出名的，这次是猪，不知下次又会是什么了。

爆笑指数 ★★★☆

本月欧美精彩游戏上市预览

Nov 2001

12日

星球大战：银河战场(Star Wars: Galactic Battlegrounds)

游戏类型 即时策略
类似游戏 红色警戒
制作发行 Lucasarts

卢卡斯终于还是重新鼓起勇气制作即时策略游戏了，《原力指挥官》的惨败阴影真的消散了吗？答案恐怕只有等到本作取得了好成绩，才会揭晓吧。

卧薪尝胆指数 ★★★★

模拟人生：激情约会(The Sims Hot Date)

[illegible]
[illegible]
[illegible] Maxis/Electronic Arts

[illegible]《模拟人生》从未有发布过正式的续集，[illegible]"网络版"，也是若隐若[illegible]，反倒是资料片出了[illegible]。难道是[illegible]游戏资料[illegible]那么需要热切[illegible]

没完没了指数 ★★★☆

13日

星际迷航：星际舰队 II(Star Trek Armada 2)

[illegible]
类似游戏 舰队
制作发行 Mad Doc/ Activision

一代的成绩差强人意，续集问世有没有人捧场，更是不得而知。而最令人担心的，就是频繁跳票问题，如此下去游戏会不会彻底搁浅也是很难说的。

前途暗淡指数 ★★★

征服欧罗巴 II(Europa Universalis 2)

游戏类型 策略
类似游戏 文明
制作发行 Paradox Entertainment/ Strategy first

号称的征服欧罗巴 实则是西班牙、意大利人的混战，更莫名其妙的是，居然还跑出个小日本来搅混水，真不知道制作组是怎么想的？

莫名其妙指数 ★★★☆

13日

哥特王朝(Gothic)

游戏类型 即时策略
类似游戏 帝国时代
制作发行 Piranha Bytes/ Xicat Interactive

毫不夸张地讲，早在国内游戏媒体蹒跚起步的时候，笔者就曾在某杂志上看过这款游戏的相关报道了，天哪，都已经快5年了……

望穿秋水指数 ★★★★★

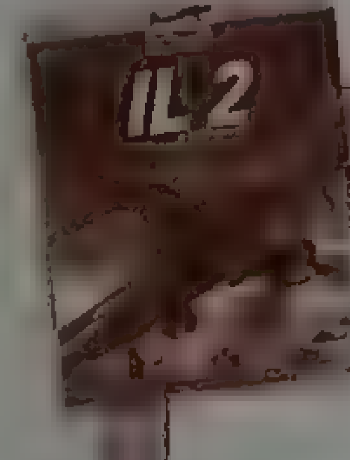
16日

哈里波特和点金石(Harry Potter and the Sorcerer's Stone)

游戏类型 动作
类似游戏 [illegible]IV
制作发行 NoWonder/ Electronic Arts

全球畅销的儿童读物，虽然被改编成了动作游戏，但是没有任何暴力成分，只有轻松的游戏乐趣。

童心未泯指数 ★★★★



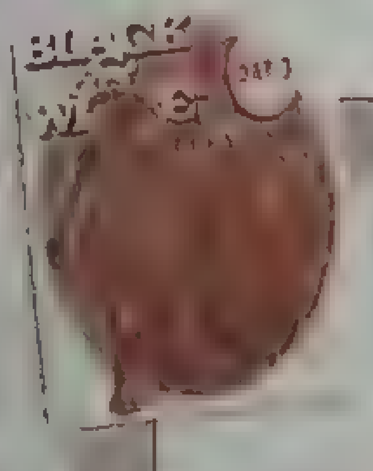
20日

苏德空战(IL-2 Sturmovik)

游戏类型 模拟
类似游戏 闪氏海上空战
制作发行 Ubi Soft

反映二战的空战游戏，UBI做空战游戏倒是头回见到。

鹰击长空指数 ★★★★



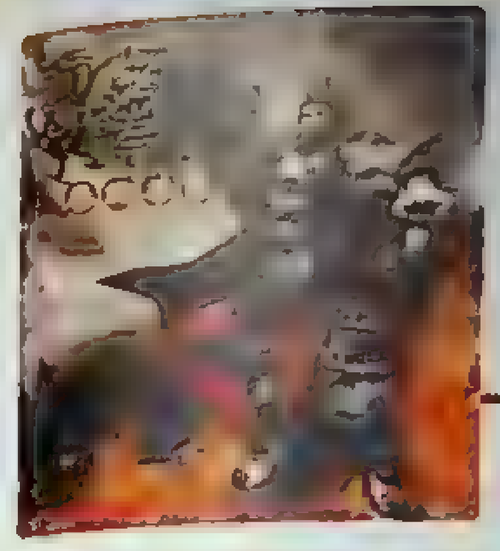
30日

黑与白：宠物岛(Black&White Creature Isle)

游戏类型 策略
类似游戏 黑与白
制作发行 Lionhead Studios/ Electronic Arts

《黑与白》的巨大成功，没理由会不出资料片的。而其标榜自己是女性题材的游戏，可是看看画面上那些高大猛兽，女性在哪里？

再续前缘指数 ★★★★★



曹刘孙王者谁属 魏蜀吴天下三分

傲世三国之三分天下

文／龙河 编辑／东东

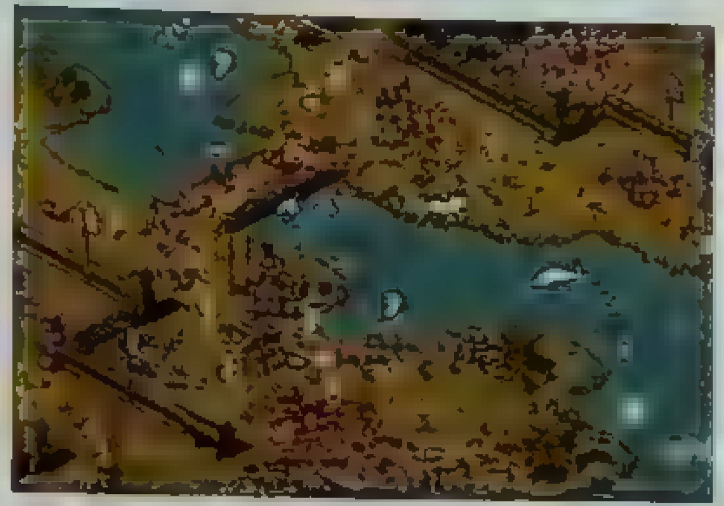
今年4月，互联网上最权威的欧美电脑游戏排行榜之——尖端100的英雄座次表里第一次出现了中国游戏的名字。《傲世三国》位居第93名，在它的身后，跟随着《三角洲特种部队Ⅱ》、《泰伯利亚之日》、《圣战群英传》等名作。同月，"傲世"在东方也取得了不小的战绩：它的日文版在上市一周后，就冲上了日本电脑游戏销量排行榜的首位。

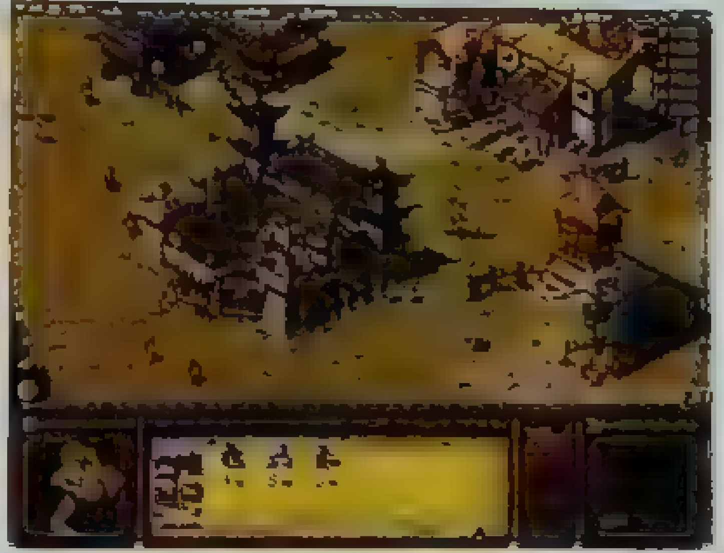
《傲世三国》确实是一款值得中国游戏业为之骄傲的作品。而它的加强版本——《三分天下》当然也就有理由再度强力地吸引国内外玩家们的目光。

加强版的历史背景限制在从赤壁之战结束到三国鼎立这段时期，魏蜀吴三方共有21关任务，重点描述了三方各自扩张势力直至称帝立国的过程。

《三分天下》的画面比原作再上一层楼，更趋完美：全新开场动画与原作片头一样场面壮观、气势磅礴；选择界面中曹刘孙三位乱世霸主的全身形象是我见过的三国游戏里最棒的；魏蜀吴三方拥有完全不同的界面设计；树林、山丘、河流、营寨都经过重新绘制，更加精细；天上有云雾飘过，有时还会卷起漫天飞雪……我第一眼就觉得这绝不仅仅是一款商业化、敷衍了事的加强版——作为加强版，一年的制作期确实略长了一点，但却是没有白费。当然画面也有些小瑕疵：例如有时候营寨里旗帜飘扬的方向居然会完全相反……

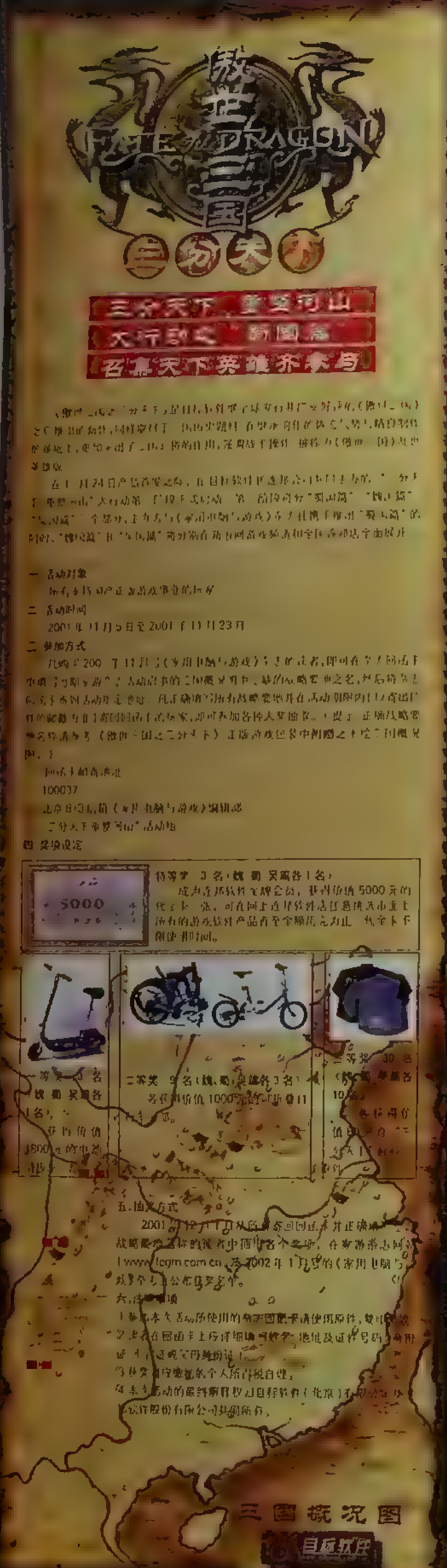
游戏主体依旧是经营和即时战略相结合，但是任务模式里的经营成分大大缩水。关卡的设定比原作更加复杂，一般都包括许多小任务，需要一步步完成。这两点使得《三分天下》的任务模式很象另一款著名即时策略游戏《突袭》。有的关卡一开局就是决战场面，如描述蜀吴对决的猇亭大战：两支大军在地图上排开阵势，你必须快速地调动多支兵马，灵活地实现兵种配合，出击攻破敌人的战线。而在另一些关卡里，如《三国演义》里的经典段子"甘宁百骑劫魏营"，你要带领一支人数非常少的奇兵，在敌人的大寨中纵横驰骋，完成任务。





金枪兵、斧头兵、弩兵是新增的三个兵种，是原先枪兵、刀兵、弓兵的升级版本。金枪兵步行极为笨拙，可一旦上马，就成了最强悍的骑兵。斧头兵擅长步行作战，单兵的战斗能力极强，攻城爬云梯的重任非他们莫属。弩兵和弓兵一样，在近距离战斗中只能任人宰割，所以要注意占据有利地形或者让其他兵种来保护自己。但总体感觉三兵种的各项属性还是过于平均，相克性仍不是很明显。

《傲世三国》中最大的败笔之一——武将系统被玩家们戏称为"鸡肋"式设计。《三分天下》因此大大加强了武将的作用。武将分攻击、防御、智力和异人四种类型。武将技从原作中的十几种暴涨到50种。武将技分为"先天"和"普通"两大类。前者来源于个人天赋，无法通过学习得到。而普通武将技共有36种，分4类，武将可以学会与其类型相对应的9种武将技。



出品公司 目标软件
国内发行 连邦软件
发行版本 1CD Win9X WinME Win2K
类 型 即时战略 ST
最低配置 PII266 64MB 4速光驱 400M硬盘
推荐配置 PII266 128MB
3D加速卡：不支持
3D声效卡：不支持
多人游戏 支持
控 制 鼠标+键盘
出品日期 2001 11 24
官方网站 www.object.com.cn

图像表现
音乐音效
操 控
创 意
策略性

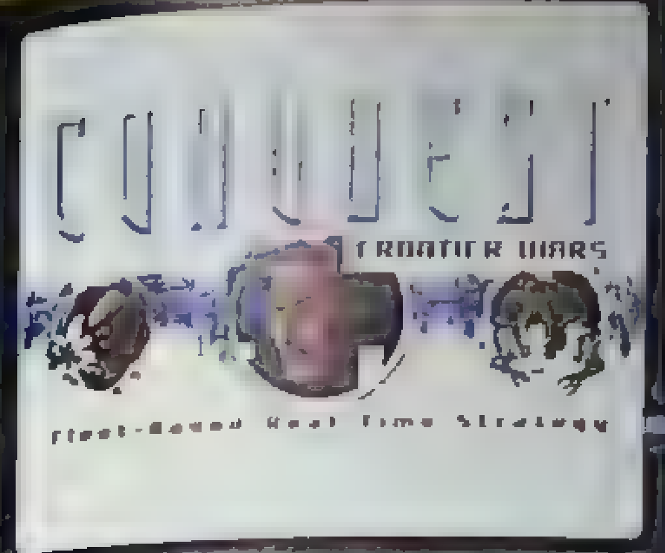
优点：比《傲世三国》更精美的画面 更多样的任务 更丰富的武将技。

缺点：兵种的多样性和相克性不够；操控不甚灵便。

武将在战斗中可以获得经验点和技能点，其中经验点用来提高人物等级，等级提高后所能掌握的武将技相应增多。技能点则用来分配到每个武将技上，一步步提升它们的威力。一个强大的武将技甚至可以影响一场局部战斗的胜负。当然，在激烈的战斗中要分配技能点和施放武将技难免叫人手忙脚乱，此时不妨按空格键暂停游戏。这些设定使得人机作战的内容变得更加丰富有趣，但是复杂的武将技系统在紧张的联机对战中似乎意义不大。

《三分天下》制作了十多首的全新背景音乐，水准较原作提高不少。操作方面没有太大改进，虽然上手很容易，但看到原作里那些被玩家指摘的不合理操作设定都维持原状，令人多少感到有点遗憾。

此外，游戏还加入了许多有意思的小细节，如可以驯服野兽并驱使它们攻击敌人、战马分为不同的种类、佛像不时随机变换出现地点等，让玩家感觉这款加强版游戏还真是新意多多。■



昔日飞将今安在？

征服：前线战争

文·编辑／游骑兵

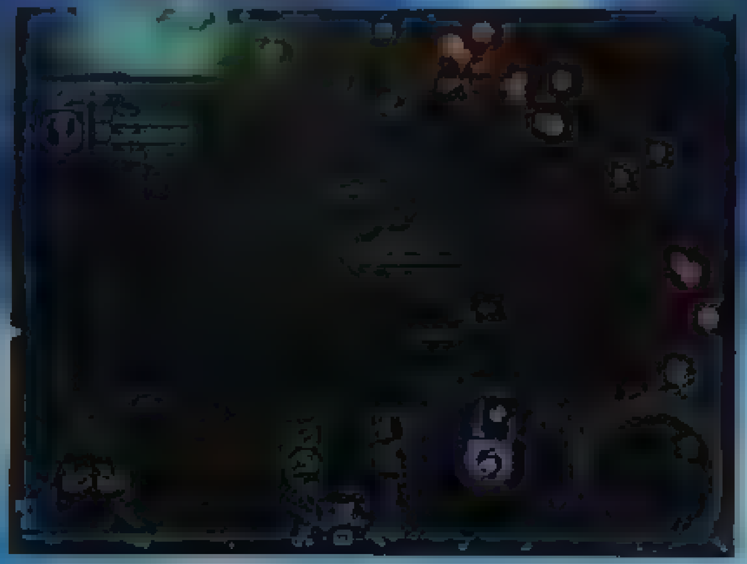
还[illegible]吗？如果不是有人这么问我，我恐怕不会对这部从名称到画面都有些陌生的即时策略游戏（又是RTS！）产生什么特别的兴趣。自1997年《银河飞将Ⅴ：世纪的预言》推出后，罗伯茨兄弟（Erin & Chris Roberts）离开Origin Systems公司[illegible]Freelancer[illegible]

[illegible]的空战对决及[illegible]有意义的[illegible]任务[illegible]容的《银河飞将》[illegible]队，最终也未能取得很好的成绩。

事实上[illegible]WormHoles[illegible]

[illegible]来说，这部游戏[illegible]。它不同于普通的[illegible]一天一天的单一场景中[illegible]。在游戏开始时，你的[illegible]足够的基地设施和舰队战力以确保空域安全。随着[illegible]空域的拓展，你也需要维护越来越长的交通线，以保持与此[illegible]空域的联系。看到这里，想必大家已经回想起在《银河飞将》中[illegible]需要在各个星系间[illegible]

游戏评析

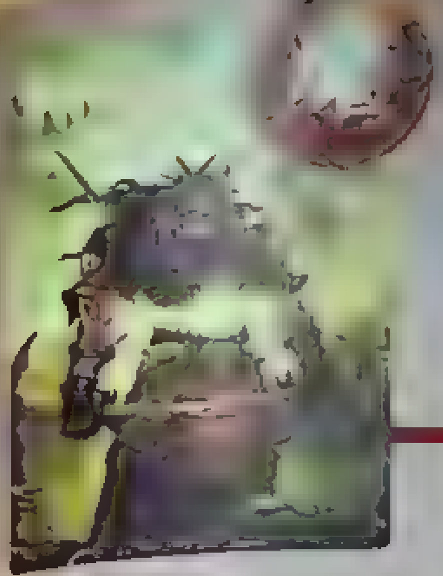


英文名称 Conquest: Frontier Wars
出品公司 Fever Pitch Studios / Ubi Soft
国内发行 有待
发行版本 1 CD / WinALL
类　　型 策略[ST]
最低配置 PII350/64MB、8MB显存
　　　　 4速光驱 350MB硬盘空间
推荐配置 635MB硬盘空间(完全安装)
　　　　 56KBPS网络连接
3D加速 D3D
3D音效 不支持
控　　制 键盘+鼠标
上市日期 2001.9
官方网站 www.ubisoft.com/conquestfrontierwars

画面表现
音乐音效
操　　作
剧　　情
策 略 性

优点：引人入胜的任务架构，新颖的星际作战过程。

缺点：战场较为单调，战术内容不够丰富。



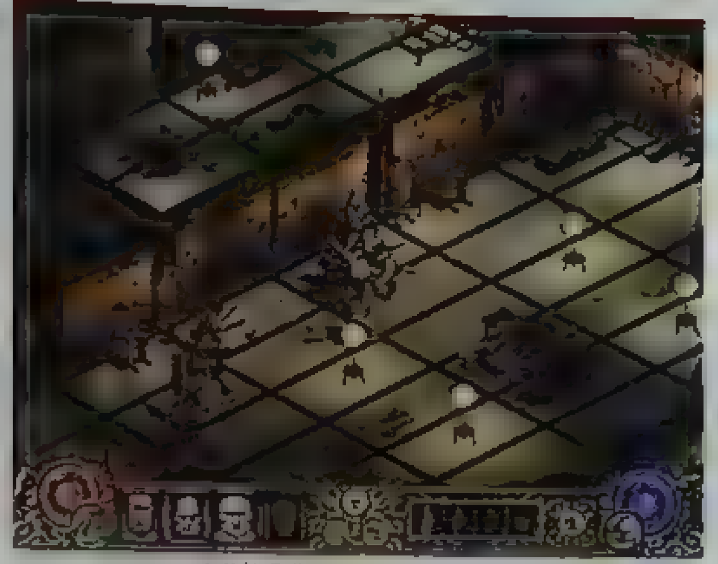
暗黑破坏神之东瀛版

暗黑武士

文／苹果熟了　编辑／东东

日本权威电影报刊《电影旬报》在21世纪初举办了一次"评选20世纪100部最佳日本电影"的盛大活动，结果电影巨匠黑泽明在1954年的作品《七武士》独领世纪风骚，名列第一。这部以日本中古时代为背景的电影以其丰满细腻的人物性格刻划和强烈的人文主义氛围享誉世界影坛。今天，Click Enterainment同样以七名武士为主角，打造了一款完全日本风格的电脑游戏，虽然游戏和电影所描述的故事不同，但我们仍然不难看出这一创意肯定源于《七武士》的影响。

像不像"大菠萝"中的某个场景？



在装饰豪华的宅邸内展开战斗

Click Enterainment是一家名不见经传的公司，但它的两名负责人Ben Haas和Doron Gartner可是大有来头，他们都曾经是"暗黑破坏神"系列开发群体的骨干成员，这两位仁兄毫不避讳地将游戏做成了日本味的"暗黑"，游戏中十余个关卡和大量支线任务均源于日本神话。

故事发生在日本幕府时代，一统天下的Kira Tsunayoshi将军为了实现长生不老的荒谬幻想，四处寻求灵药。他的这一举动被意欲不轨的暗黑魔鬼注意到了。魔鬼派出一名神秘僧侣向将军献上不老仙丹，将军轻率地服用了实际上是迷幻药剂的仙丹。在自身混沌失聪的情况下，将灵魂给予了魔鬼……魔鬼轻易地控制了将军的国土，一时间，大地群魔乱舞，世界一片混乱。一个忠心的家臣侥幸逃出，他集合了手下七位武艺过人的的武士，一场斩妖除魔的反击战就这样拉开了序幕。

游戏的开场动画以出场秀的方式逐个介绍七位武士，画面制作水平一般，人物的脸就好像日本的歌舞伎一样苍白失真，也许是刻意做出的这种效果？图像的解析度只有800x600，差强人意，只有16 Bit的色彩使得画面黯淡无光，看上去感觉很不好，虽然"暗黑"系列画面也只有这个档次，但还是显然胜过《暗黑武士》。游戏给人的第一印象不佳，让我颇有些失望。

日本风格的建筑

这是一款少见的小组行动类动作角色扮演游戏。创新的游戏引擎开拓了一种从未有过的多角色操控系统，最多可以控制一队4名成员的行动，并可以任意转换操控角色，演变出很多团队配合行动。你可以通过空格键轻松变换操控角色，而其他几个成员则自动转换为电脑控制，这些转换过程可谓是严丝密缝，十分流畅，没有丝毫停顿迟缓的感觉。

游戏对"暗黑"系列的模仿痕迹非常明显。画面样式、交代任务方式、人物升级系

统，还有诸如人物属性、武器装备、魔法发展等等界面都与“暗黑”如出一辙——甚至连“传送门”这样的地方也模仿得维妙维肖。两位重要的NPC——铁匠和牧师的作用也是一模一样。玩过“暗黑”的玩家都能轻易上手。

比较特殊的是，地图没有采用“暗黑”那样的背景叠加模式，而是类似《盟军敢死队》中的小画面地图模式。另外，在画面左下角的生命值圆圈旁，多了一个绿色的带动物图案的小圆圈，是东瀛武士信奉的图腾吗？非也。这是游戏中极富创意的阵形标识，你的武士小队可以自由选择包括虎、猴、蛇、蛙、龟等12种动物阵形来对抗成群敌人的来犯。这些阵形各有特点，适于不同的情况，要想达到灵活变换的程度需要多次好好演练才能做到。

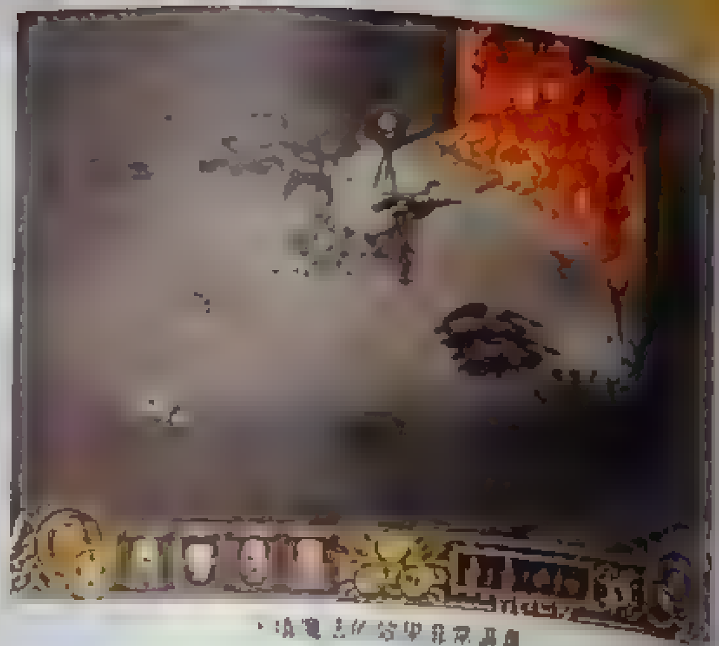
你要操控的七名武士包括忍者、狂战士、剑客、法师、弓箭手、巨棍兵、[illegible]，每个人都有独特的能力和法术，比如[illegible]就是一个具有领袖气质，精通战术的指挥官；忍者有隐身能力，法师的魔法无人能敌。你[illegible]大限度运用他们独特的天赋。

魔鬼阵营方面有30多种怪物，基本取材自日本古代神话，包括骷髅、河童、山魈、巨人、龙等等。这些敌人似乎很善于掌握进攻和躲避的时机，足以让你在战斗中体会不凡的感受。

魔法的设计也很有特色，用“水”、“炎”等等汉字表示不同属性的魔法系统，共有超过80种不同法术任你选择。“暗黑”系列中最吸引玩家的收集装备系统也在这里得到了发扬光大，你不但可以将魔鬼的残肢与刀剑合成打造出独门兵器，还可以自行创造并为你专用的武器或是装甲命名。

游戏特别设计了三种联机游戏方式，提供合作或对抗形式的多人游戏。这里可容纳高达35人同时进行游戏，大大超过了《暗黑破坏神Ⅱ》的8人。当然最好有高质量的网络服务器系统来配合。

一般来说，评价一款游戏的成功与否，可以从该游戏是否引发了业界的跟风潮来作为评判的标准之一，从这个角度看，“暗黑”系列无疑是成功的。这次我们很高兴地看到又一款“Diablo Too”——《暗黑武士》的出现。虽然它尚存在着各种各样的问题，比如生硬地把日本的武士文化强行与中世纪欧洲魔幻文化“融合”，给人一种不伦不类的感觉，图象表现力不够等等——但是它能够做出十足“暗黑”的感觉，延续了“暗黑”的优秀特性，并且成功地加入了不少创新成分，在众多的模仿者中脱颖而出，这样的游戏还是值得我们给予赞许的掌声的。■



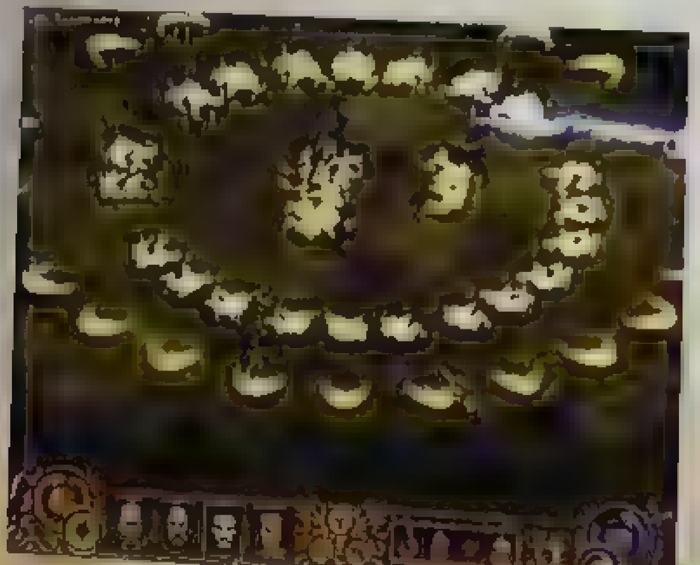
英文名称 Throne of Darkness
出品公司 Click Entertainment / Sierra
国内发行 华彩软件
发行版本 2CD / Win9X WinME Win2K
类 型 动作 / 角色扮演[AC/RP]
最低配置 PII266/32MB(联机模式为64M)、4速
[illegible] 700M 硬盘
3D 加速 不支持
3D 声效 不支持
多人游戏 支持
控 制 鼠标 + 键盘
出品日期 2001.10
官方网站 sierrastudios.com/games/throneof-darkness

图象表现
音乐音效
操 控
创 意
动 感
故事线

优点 系统出色，引擎一流，较好地模仿“暗黑”系列，并在此基础上有不少的创新和发展。

缺点 美工需要改进完善，游戏内涵不够深刻。

12种动物式阵型和[illegible]



[illegible]效果

运动美学的创意之作

劲爆冰球 2002

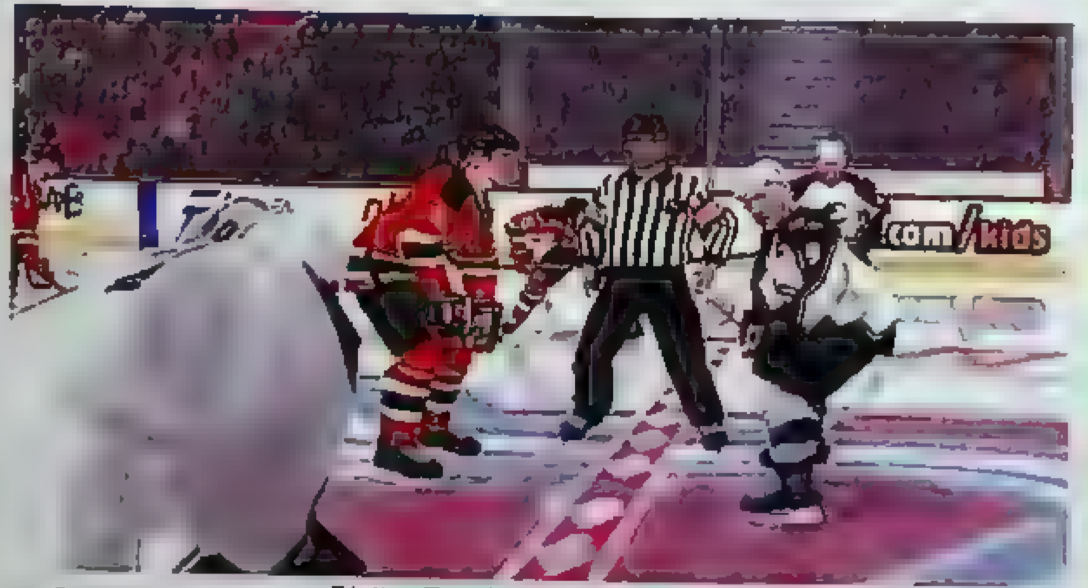
文／魁天使 编辑／游骑兵

当一种事物成为经典后，人们反而失去了对其应有的关注。EA Sports之于体育游戏就如微软之于桌面操作系统，我们开始不满FIFA系列中低能的AI，不满于NBA Live系列中新意匮乏，然而新的经典之作却一定会跳出来证明：经典会继续……

对于NHL系列，国内的玩家可能接触较少，实际上NHL即是“美国冰球职业联盟”，此系列就是对NHL的模拟。最新的NHL2002继承了前作的精髓，并在整个体育游戏发展的方向性问题上给出了突破性的回答。

不一样的运动

虽然国内玩家对于冰球感兴趣的人较少，但在NHL2002中可能会改变你的看法：冰球是美国第四大体育运动，美国也是世界上一流的冰球国家，而NHL更是世界上顶级的职业冰球联赛，水平可想而知。相信很多人都从体育新闻里看到过NHL的比赛镜头，而在NHL2002里，整个赛事也被最大程度地模拟出来，现场感第一。我只能说，“冰球是不一样的运动，酷……”



经典进行时

EA Sports的NHL系列在欧美一向是作为其当家产品，每年也是率先推出新作，代表了当年EA Sports的整体水平。其出色程度决不低于FIFA系列、NBA Live系列和NFL系列，不论是在画面表现、真实感、动作感还是设计理念上都是当前体育游戏的先锋。

NHL系列的画面精细程度异乎寻常，球员的面部全部采用真实比例建模制作，完全仿真，我最早玩到NHL2000时，简直不敢相信那是游戏……大家一定发现美国职业体育的硬件十分高档，NHL2002对如此高档的设备全面优化，闪烁的灯光、音响里巨大的回音、观众的欢呼……一切效果直逼现场直播。而NHL2002里比赛的流畅性也会令玩家印象深刻，这与你的PC配置并没有太大关系，你每次的滑行、变向、碰撞都会在冰面上留下深浅不同的痕迹，并相应地扬起些许的冰雾，真实而自然。而动作感一向是NHL系列的特点，人物动作相比其它EA Sports系列来说简直是太流畅了（真不懂EA Sports在其它运动系列中是怎么搞的）。至于游戏的音效，那绝对是完全不同的体验，就连冰面摩擦都得以表现……至于NHL2002的背景音乐则拥有相当专业的制作水准，充分烘托了赛场气氛，而且曲目繁多。

优秀的动作设计和图象引擎使得NHL2002成为唯一视觉效果可以与电视转播相媲美的体育游戏。

创意？动作美学？体育生活？

“创意”可能是近来人们谈论最多的游戏话题了，玩家也对游戏创意越来越关注。NHL2002带来出让人匪夷所思的设计，简单地说，NHL2002就是将存在于不同领域内用于表现内容的技术手段与内在的本质意义相统一，（你不会不明白吧？）这主要表现在NHL2002的动作创新，参考了时下最玄的吴氏暴力美学技巧，独立发展为表现运动的“动作美学”。设计者运用十分自然的手段来充分体现职业冰球技巧和力量，当一球员抢断后突破至半场前形成“单刀”时，时间线拉长为慢镜头模式，画面出现朦胧感，伴随着强有力的心跳声，镜头自然拉近，近乎第一人称视角

家游手机短信 增值服务新体验！

心理测试游戏

在你候车、坐车、等人时总是感到无所事事吧？你看自己的手机屏幕有没有什么意思？来找我们的8850看看吧，这里有很多类型的心理游戏供你选择，在消遣娱乐的同时又能对自己和别人有个全新的认识。

心理测试游戏步骤

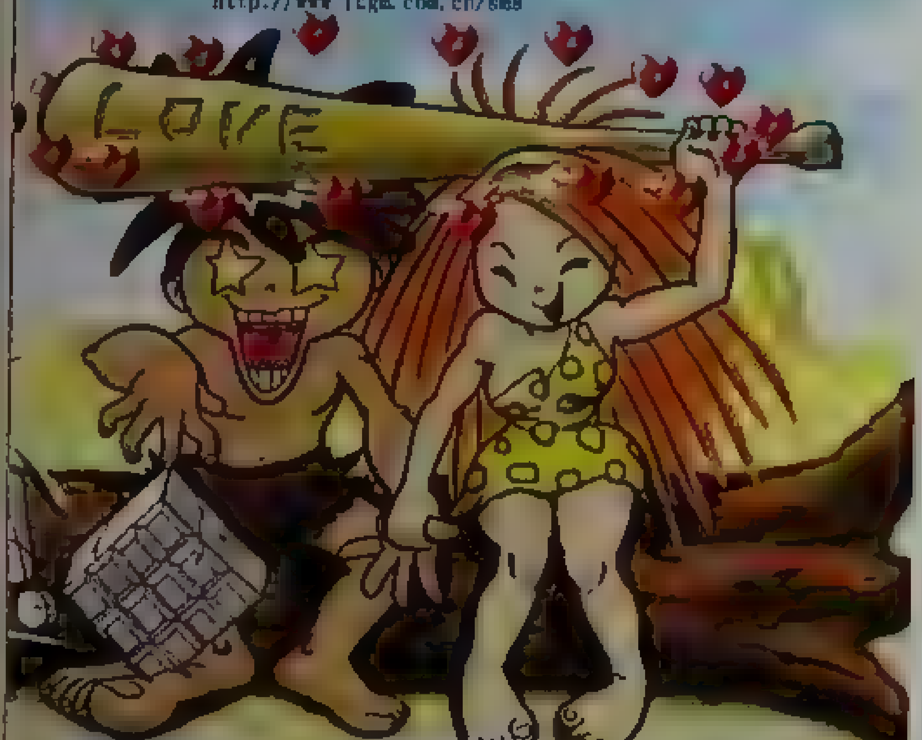
请牢记我们的特服号码是8850，回复的每一条的命令都要发送到我们的特服号码，具体的操作过程范例如下（以诺基亚为例）：
【信息】→【进入】→【写信息】→输入"FCGMCS"→【操作】→【发送】→在提示"请输号码"时输入"8850"→【确认】→提示"信息已发送"，等候接受回复信息，然后阅读并继续发送后续命令直至完成一套心理测试并得出结果。

①键入FCGMCS，发送到8850；
②键入1 发送到8850 开始心理测试游戏；
③发送题号查看对应问题的说明；
如：a2 → 8850
④键入1，发送到8850 开始回答此心理测试问题，您若不想回答此问题，也可以直接输入新的题号发送到8850 查看其它问题的说明；
⑤键入您的答案代号（单选a、b、c、d等字母），发送到8850。
如：a → 8850

心理测试规则说明

①心理测试题号均由两部分组成，第一部分的字母表示该题的类型，第二部分的数字为本题在该类中的序号。如：a2 表示a类（性格测试）问题的第2道题。心理测试分类如下：
a类 性格测试　b类 爱情测试
c类 事业测试　d类 健康测试
e类 其它
②心理测试题目是由一道或若干道小题组成，您只有回答完毕该题的所有小题后才能得到该题的测试结果。
③心理测试放弃取消：如果您正在测试中，希望取消本次测试，请发送号码2到8850。
④心理测试答题查询：在任何状态下发送号码3到8850，将得到你的答题情况。
⑤继续回答其它问题：如果您已经回答完毕或者取消了正在做答的题目，可以按照"服务代码【空格】题号"的命令格式直接发送到8850 继续开始回答其它问题。如：FCGMCS c2 → 8850

注：A）本服务限北京、上海、广州三城市；
B）每个发送指令需0.2元；
C）家游图片或铃声下载每次2元（限NOKIA系列手机）；
D）随时更新完整LOGO图样、铃声代码列表及服务详情请访问 http://www.fcgm.com.cn/sms



FCGMLG【空格】图片代码 → 8850
图片或铃声下载每次2元（限NOKIA系列手机）

你的兴奋感也随之高涨。这种设计不仅局限于进攻，防守时球员强有力的冲撞、门将精彩的扑救、甚至是比赛中的关键时刻等等都会出现此类效果，取代了过去常用的即时回放模式。对于体育，EA Sports 没有强行说教，却以一种独特的创意去诠释其含义和魅力。

在真实的世界里，你是否曾经收集过那些球星卡？此次 NHL2002 拥有球星卡的设定，玩家可以由比赛里的表现来赚取，还可与全球玩家交流。球星卡的设计所表现的游戏与生活、体育与生活结合的理念，也正是 EA Sports 一直倡导的。颇有些幽默意味的是，作为最为暴力的冰球游戏（唯一可以手持武器的运动），2001 里的小游戏"冰球格斗"这次也升级了，血槽、气槽双格，让你真正打到热血沸腾，不过你打赢就被罚下，输了就……这种设计是 EA Sports 的良苦用心？

缺点依旧，新的问题……

虽然瑕不掩玉，但 EA Sprots 对于前作的缺点每次都很好地"继承"：与球员的设计精

细强烈对比的是观众，还是和纸板似的；采用新的慢镜头模式后在自由变换视角方面显得不够体贴；多人连线时还是没有考虑到 12 亿的中国人民啊……

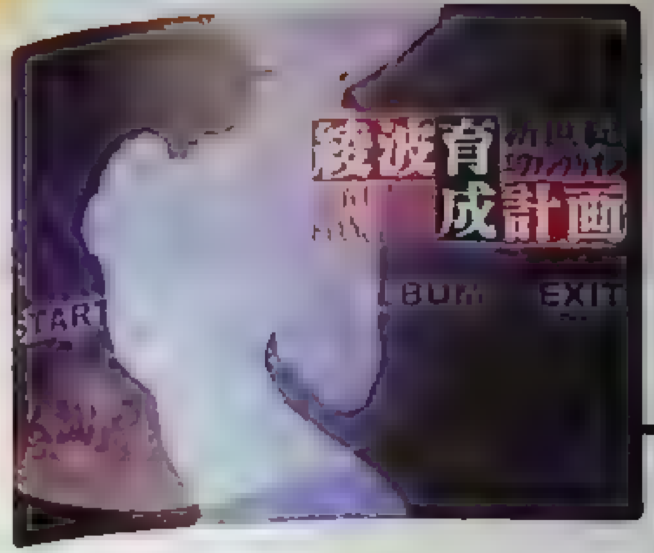
话说 EA 始建于（此处省略万字）……发展成为如今一流的游戏软件公司，正是其对品质的苛求才使其不断取得成功。而国内游戏以滥且多的方式图一时之快，决非长久之计啊。游戏固然要"编"，但所指含义却是不同…… ■

英文名称 NHL 2002
出品公司 EA Sports
发行版本 1CD / WinALL
类　　型 运动［SP］
最低配置 PII300/32MB、16MB 显存
4 速光驱、100MB 硬盘空间
推荐配置 PIII500/128MB、32MB 显存
3D 加速卡 D3D
3D 声效卡 支持
多人游戏 支持
控　　制 键盘、摇杆
出品日期 2001.8
官方网站 nhl2002.ea.com

图象表现
音乐音效
操　　控
创　　意
投入度

优点 操作简便，精彩的体育游戏新创意。

缺点 动作不够丰富，观众造型过于简单。



与绫波丽的第一次亲密接触

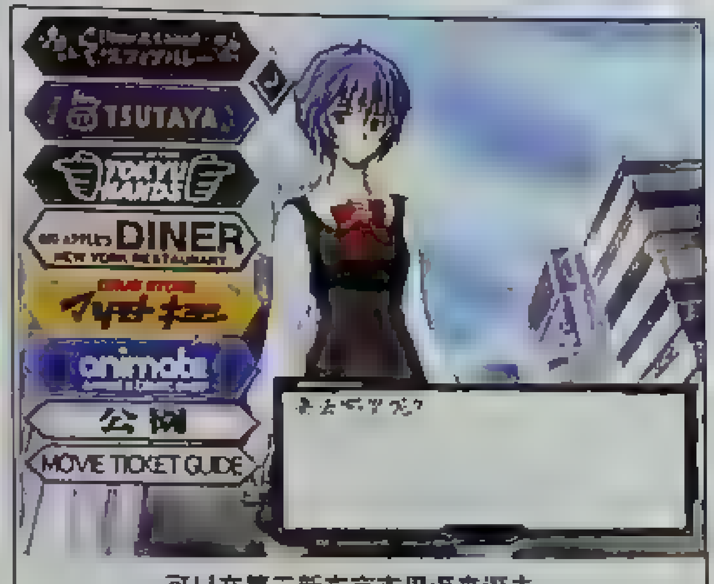
绫波育成计划

文 / 张驰　编辑 / 东东

主题沉重而诡异的《新世纪福音战士》（EVA）是动漫界里的一个奇迹式的存在，而绫波丽则是这个奇迹中的奇迹，一个无口无心无表情的冰冷少女，神奇地成为了日本动漫史上人气最高的角色之一。

一款独特的游戏——《绫波育成计划》使你有机会走进 EVA 和绫波丽的世界。你，一个普通的年轻人，在放弃了教师的工作之后，被秘密特务机关 NERV 征召入伍，授予三尉军衔。在一次工作调动中，你得到了一个令人羡慕的职位：担任零号机驾驶员绫波丽的监护人和教育者。在此后一年的时间里，你必须教会她各种各样的东西，甚至包括人类才拥有的、真正的感情。

游戏画面完全忠实于原作风格，人物配音由日本《新世纪福音战士》动画原班人马



可以在第三新东京市里逛来逛去

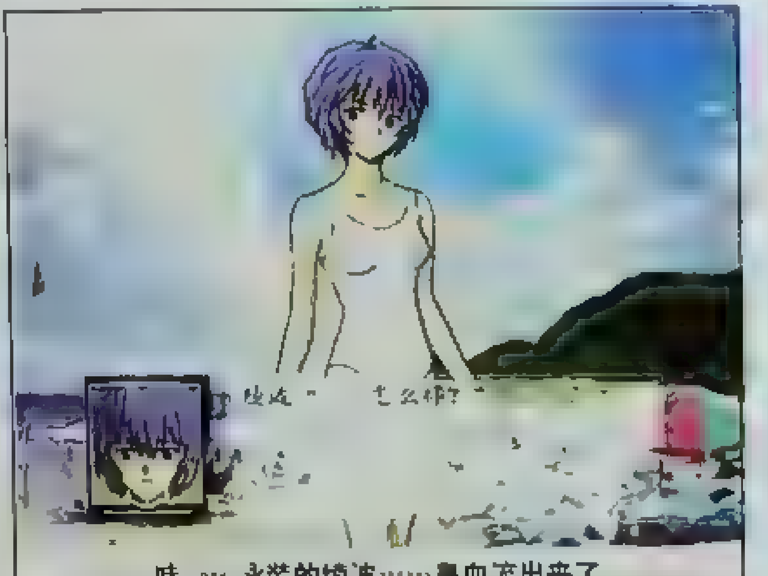
担纲，为绫波丽配全程语音的正是林原惠美，配乐也包括了原作里大大小小几十首曲子。你将在那些熟悉的场景和旋律中与绫波丽相识。而与原作不同的是，玩家独特的地位使你得以以局外人的身份观察绫波丽和她身边形形色色的人们，以及他们所经历的风风雨雨，你甚至有机会参与目睹每一次与"使徒"的生死之战。原作的大多情节都是从碇真治的视角展开的，而游戏中的剧情都是从第三者（你）和绫波的角度看到的。在感到新鲜的同时，对原作里同样的情节你也许会有更深一层的认识。

EVA 以情节复杂曲折而著称，游戏也遵循了原作的风格，重现了作品恢弘的气势和吸引人的悬念，也同样留下了诸多未解的迷题。不仅如此，游戏还在原作基础上增加了大量新情节，绫波和主人公将会展开丰富多彩的交流互动。如果是 EVA 的忠诚 FANS，你会在这款游戏里重温原作的全部剧情并体验到全新的感觉；如果你对 EVA 不甚了解，也能体会到养育少女的乐趣并对 EVA 的世界产生浓厚的兴趣。

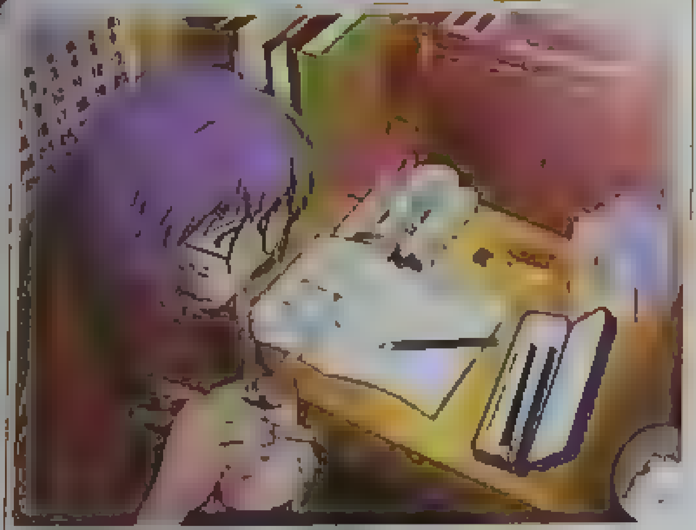
秉承日本游戏细腻精巧的特点，《绫波育成计划》的许多细节亮点闪现：比如鼠标的形状就是 EVA 中的名品——隆基诺斯之枪。正如原作里隆基诺斯之枪就是用于刺穿使徒的精神障蔽，控制绫波丽原型莉莉丝成长一样，游戏中的鼠标也会随着你的操作逐渐打开绫波的心扉，用在这里确实是再合适不过了；动画中出现的各种服装也将让人眼前一亮，你可以根据自己的喜好让绫波丽换上校服、礼服、洋装等等；你还可以带着绫波丽在第三新东京市里疯狂购物，享受一下消费的乐趣，反正 NERV 总部提供了不菲的资金。

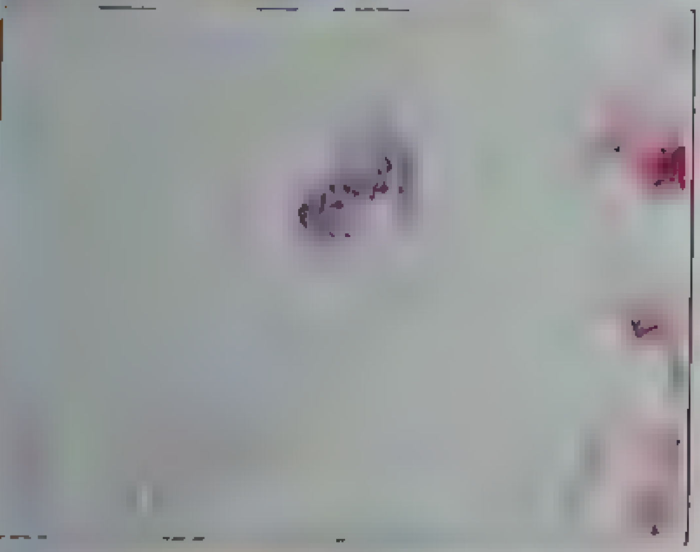
相对于其他养成类游戏，《绫波育成计

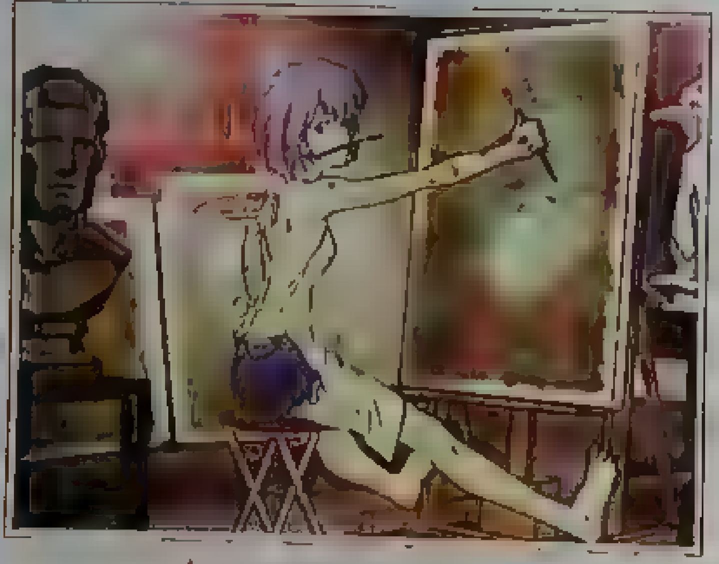
养成游戏的例行公事、安排下周的活动


哇……泳装的绫波……鼻血流出来了

与使徒的作战将在游戏里重现







▲各种各样的有趣结局

划》最大的特点就是在日程安排中可以选择教绫波一些东西。你可以告诉她游戏中出现的事物叫什么名字，以后绫波看到相同的东西就可以认出来了。比如笔者在玩时就真诚的告诉绫波妹妹：在地上跑的[illegible]的生物是动画导演，一种需要艺术性的轻松的工作是做游戏，而世界上最阴险最能骗钱的人是庵野秀明……

《新世纪福音战士》的另一部同名游戏《钢铁的女朋友》曾因其单纯的剧情和简单乏味的系统备受批评。《绫波育成计划》没有犯同样的错误，对绫波丽的不断培养使游戏出现了真正意义上的分支剧情，根据你所养育的绫波的性格参数不同，她会对同一事件做出不同的反应，既有可能象原作中那样沉默寡言，也有可能变得温柔含蓄或者活泼开朗。

其实，绫波丽个性的形成应该是游戏最大的卖点。当年《新世纪福音战士》一经公映，绷带少女绫波丽的人气立刻飙升，一跃成为最受欢迎的女性角色，并在排行榜上一呆就是好几年。“绫波效应”的原因何在？不少人都认为是因为大家喜欢丽作为人造人的一个绝对纯洁绝对冷静绝对柔弱的形象。可我觉得并不这么简单，绫波在动画前几集出场时只是一个相对普通的沉默美少女而已。她真正被 FANS 们狂热的迷恋上是在她展露自己的感情之后：

“这个时候我不知道该用什么样的表情来面对你。”

“微笑就可以了。”

就是这一刹那的真情流露奠定了绫波丽成为超级人气偶像的基础，EVA 中罕有的几次绫波感情表现成为观众心中最珍贵的回忆。在《绫波育成计划》里，你终于可以充分体会到让绫波丽拥有人类感情的感动了，这才是此游戏的最精彩之处。最初的阿丽，说得最多的话就是“是吗？”以及“……”，而在你的悉心呵护和耐心教育下，仿佛机器人的绫波丽竟然一点一点拥有了一个真正的人才拥有的情感，从一句简单至极，却能让绫波丽脸红的“谢谢”开始，她渐渐地把情感用语言和行为表达了出来，你感到你对绫波丽付出的感情有了越来越多的回报，她对你的依恋甚至改变了最后的游戏结局。啊，那种让绫波丽获得新生的快乐将用幸福的眼泪把你这辛勤的奶爸淹没了。

与《新世纪福音战士》中的“人类补完计划”一样，《绫波育成计划》可以说是“绫波丽心灵的补完计划”。与《美少女梦工场》等养成游戏不同，虽然你不能给予凌波丽锦绣的前程、显赫的职业和富贵的生活，但是你将带给她一颗真正的、人类的心。即使只为了可以看到一个能哭能笑、敢爱敢恨的绫波丽，我们也完全有理由为此试上一试。■

英文名称 [illegible] Evangelion
出品公司 GAINAX
国内代理 [illegible]
类　　型 [illegible]
最低配置 [illegible] 400MB 硬盘
3D加速卡 不支持
3D声效卡 不支持
多人游戏 不支持
控　　制 鼠标
出品日期 2001.11（简体中文版）
官方网站 www.gainax.co.jp

画面表现
音乐音效
操　　控
[illegible]
[illegible]

优点：风格完全忠实原著，可以输入中文的教育方式非常独特

缺点：内容过于狭窄，对于非 EVA 人群吸引力不大

红色派系

文/CX　编辑/东东

红色的底纹上，一只握紧铁镐的大手高高举起，这个象征着劳动者反抗压迫和奴役的标志正是第一人称射击游戏《红色派系》的主题。你是一位受雇于火星 Ultor 集团公司的矿工，为了微薄的薪水，在这颗红色的行星上从事艰苦而单调的采矿工作。可是平静的世界很快被打破了，一种神秘的灾难在矿区营地里爆发了。你的雇主 Ultor 公司竟然对矿工们的死活不闻不问，漠然视之，你被迫和其他工人联合起来，反抗残忍的 Ultor 公司，并决定要弄清全部事件的真相。游戏用 20 多个关卡诠释了你们斗争的全过程。

游戏的场景十分宏大，即使是一个小小的关卡也足以让你迷失方向。场景真实而复杂多样，比如在矿区中，画面构成显得比较简单，色彩运用也是相当单一，但是用昏暗的灯光加四周漆黑的岩石以及远处一两个灯火亮点构成的场景效果却是相当之有临场感。如果你来到那些统治者的指挥中心，将看到完全另一番景象，那里灯火辉煌、整洁明亮、气派非凡，随处可见崭新的现代化机器设备，与矿工的恶劣的工作环境形成了鲜明的对比，这更坚定了你和同志们战斗的决心。除了昏暗的坑道和现代化的机器室之外，还有豪华的公司大楼、整洁的医院以及科研所、只容得下一人爬行才能通过的通风口等大量场景。[illegible]特别的处理，除了用色彩和光线营造出水中[illegible]以外，[illegible]，有时你还能在水中与鱼儿擦肩而过，如果运气好的话，你还能与一条海豚玩上一回。

场景真实之处的另一个表现是你可以用[illegible]结构！如果你拥有威力足够大的武器，就可以朝任意一个阻挡你去路的物体开火，不论是墙壁、岩壁、门、铁板或是其他什么，每种阻碍物都有一定的强度数值，一旦被打破，游戏将因你的破坏活动而实时改变战场地图，在此打开一条新的通道。

另一个细节是对子弹击中不同目标后的效果作了特殊的处理。装满汽油的油桶在被你射出的子弹击中之后就发生爆炸，四周立即成为一片火海；如果有足够的子弹，你可以试着朝着铁门打上几枪，然后仔细观察一下子弹在门上留下的深深弹痕，它们并不是简简单单地用小黑圈表示，在这些弹痕的边缘还会有一些因为受到子弹的冲击而产生的裂痕；当你向远方百米外的巨石开枪时，就会看到有不少碎石从中迸出。走近看看，会发现刚才射出的子弹深深的陷入了坚韧的岩石之中；当你向水中开枪时，除了有水花溅起之外，还会激起环状的水波纹。

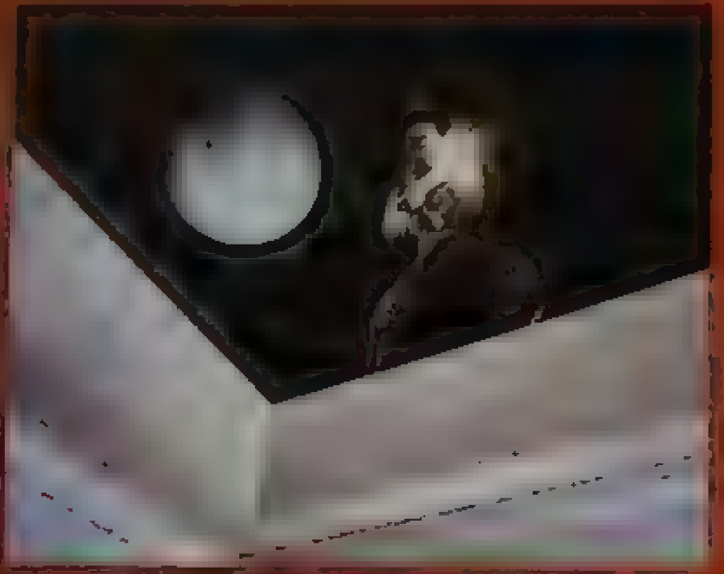
游戏为玩家共准备了 15 种各具特色的武器，从普通的手枪、自动步枪到火箭筒、火[illegible] FPS 大作相媲美，而且大多数武器都有两种以上的射击模式。除了射击以外，游戏中更有许多驾驶的乐趣：其中包括装备了机枪和迫击炮的战车、武装飞行器以及可以发射鱼雷的潜水艇，除此海陆空三军标准装备外，甚至

游戏评析

游戏

……在地图中……的矿业钻地车，当然这种……[illegible]……破坏，改变地图结构[illegible]。

FPS游戏目前主要有两种流派，一类是以"[illegible]"系列为代表，[illegible]的画面效果；另一类则是以"三角洲特种部队"系列为代表，注重对真实战斗环境的刻画，画面虽然平淡，但内容却十分真实。而《红色派系》却是介于两者之间的作品，对两种流派风格都是兼而为之，既有与敌人近战肉搏的刺激场面，同时也会出现远距离与敌人对峙的[illegible]状况，当然躲在暗处偷袭敌人的情况也会经常出现。



游戏的操作简捷明快，没什么花哨的动作，除了开枪之外，主角只会几个简单的肢体动作。在与敌人对射时，选择[illegible]相当重要，爆头是绝对首选，只要能打中，十有八九可以一枪致命，其次胸部的[illegible]

《红色派系》中敌人的脑子实在很是灵光，他们会利用地形对你进行打击，而且往往[illegible]，在打不过你的时候会选择开溜，并且会在逃跑的过程中突然转身开火。[illegible]敌人懂得使用诱敌战术，实在是有点出乎意料。他们的子弹会从任何一个方面向你射出，甚至从脚下，穿过铁板的缝隙向你飞来。而那些占据高点的敌人更是居高临下向你肆无忌惮的开火。有时你与敌人会在狭窄的通风口窄路相逢，[illegible]

敌人枪口中飞出的子弹都是致命的，[illegible]人先出枪致之死地。游戏中还设计了[illegible]NPC，[illegible]数只是走走过场而已，但制作者也[illegible]一定的AI，[illegible]他们会[illegible]

[illegible]网络功能相当完善，有FPS常见的[illegible]

[illegible]发生了改变。不过[illegible]，这一功能有所限制，[illegible]，尽管如此，[illegible]打到面目全非的境地。

虽然在去年的E3大展上的表现得十分出色，但是因为发行档期与《盟军敢死队》撞在了一起，《红色派系》发行时的光芒立即被超级大作的耀眼光芒所笼罩，这上多少显得有些生不逢时。如果一款好游戏就此受到冷落，对它来说实在是很不公平的。■

英文名称 Red Faction
出品公司 Volition / THQ
国内发行 未定
发行版本 1CD / Win9X WinME、Win2000
类　　型 动作[AC]
最低配置 PII300/64MB、16MB 3D 显卡、4速光驱、1.2GB 硬盘
推荐配置 PIII600/128MB、32MB 3D 显卡
3D 加速卡 D3D
3D 声效卡 EAX
多人游戏 支持
控　　制 鼠标＋键盘
出品日期 2001.10
官方网站 www.redfaction.com

图像表现 / 音乐音效 / 操控 / 创意 / 动感

优点 情节有新意，真实感极强，操作简单明了，容易上手。

缺点 画面中小地方处理得不够细腻，瞄准系统效力不足。

制造一台能够思考的机器

思考机器

文 /SAKURA　编辑 / 东东

在少数人眼里，电脑游戏不外乎是一堆小人在屏幕上打打杀杀之类的玩意。如果他们知道智能机器人设计这种高科技活动也能用游戏模拟，恐怕就不免要跌碎许多副眼镜了——《思考机器》正是这样一款让他们不得不成群结队去光顾眼镜店的游戏。

其实，"思考机器"这个名字并不能准确表达游戏的内容，如果把这个名字写全了，我觉得应该是"制造一台能思考的机器的游戏"，其中"能思考的机器"就是我们常说的"智能机器人"。不过，这里"机器人"的含义

能够在迷宫中辨别方向的机器人

是属于现代科学范畴的，而不是科幻游戏里那些力大无穷，装备着激光、离子炮和导弹的钢铁巨人。

刚进入游戏，你可能会觉得这不过是一个类似于装配玩具车式的简单东东，不就是把一些配件——底盘、引擎、感应器、武器等装成一辆车子让它跑起来嘛！确认吗？OK，装好了，进入运行模式……全3D的画面效果真不错，还能变化视角观察你装好的机器人，唔……可就是有个小小的问题……为什么它一动不动啊？老兄，不用费劲去找什么方向键启动键了，因为根本就没有，在运行模式下你是不能操纵机器人的，它必须自己动起来，靠你赋予它的思考能力——这正是游戏的精髓所在。

重新回到装配画面看看，动力、感应、武器配件都是齐全的，但是你没有用逻辑电路把它们连接起来。连接线路是机器人是否能"思考"的关键所在。举个简单的例子：在左感应器与左右引擎间建立逻辑电路，一旦左感应器搜索范围内发现目标，就开动右引擎，关闭左引擎，这么一来机器人就会朝目标方向转向；同样在右传感器与引擎之间也建立这样的电路，机器人就能左右摇摆着向目标前进了。

从这么一个最最简单的设计图开始，你的机器人开始会自己活动了，但这是远远不够的。游戏里有种种更复杂的关卡任务，分为竞速、竞技、混合和战斗四种，具体任务包括从A点到B点再到C点、沿着圆形轨道快速前进、甚至与其他机器人交战等等，这些需要更精密的逻辑电路设计图和更合适的配件。最妙的是，一切问题都没有标准答案。要完成一个任务，绝对完美的设计图是没有的，总能发现更有效率、更精简的办法。你还可以登陆官方网站与全球的玩家交换设计图纸。

《思考机器》是我见过的最复杂最专业化的一款游戏，曾经难倒不少玩家的同类型名作《不可思议的机器》与它一比就成了幼儿读本。游戏自带有详细的教学模式，国内由光谱发行的正版游戏里也会附送一本200多页、教科书规模的攻略本，但我发现即使完成全部教学也只是能上个手罢了，进入具体任务还是感到很吃力。很显然，这款游戏并不适用于智力水准一般的玩家，而高IQ的朋友们则会发现，在这个另类的游戏里，你的头脑将面临前所未有的巨大挑战。■

这就是让机器人动起来的逻辑电路图

与其他机器人展开战斗

英文名称 Mind Rover
出品公司 CogniToy
国内发行 光谱
类　　型 策略[ST]
最低配置 P200/32MB、8速光驱、40M 硬盘
推荐配置 PII300/64MB
3D 加速卡 D3D、OpenGL
3D 声效卡 不支持
多人游戏 不支持
控　　制 鼠标
出品日期 2001.9
官方网站 www.mindrover.com

图象表现 / 音乐音效 / 操控 / 创意 / 策略性

优点 前所未有、创意十足的游戏题材，极度考验玩家的智商

缺点 画面略嫌朴素，难度过高，叫好不叫座

异次元的恐怖之旅

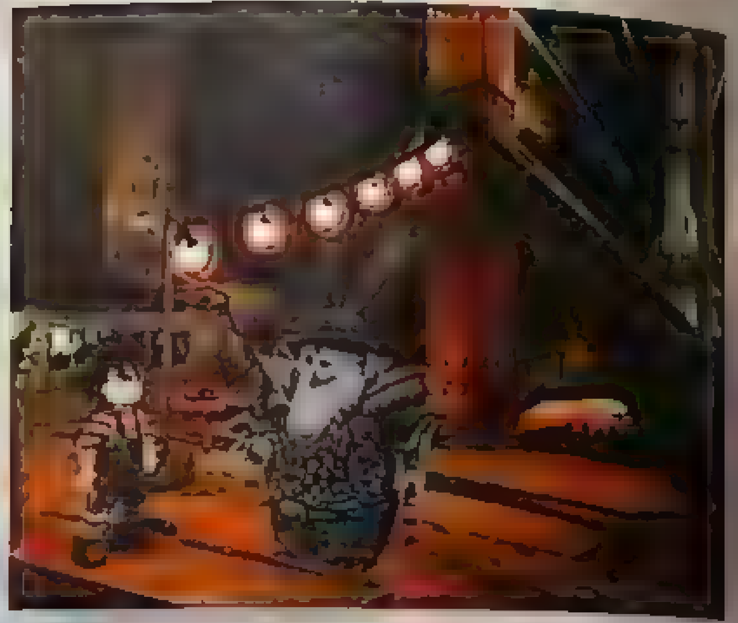
恶魔双子星

文／天翔　编辑／东东

年末的两个月正是欧美游戏的淡季，此刻，大作都会被厂商们囤积起来，以待圣诞节的到来。育碧在此真空期适时推出了一款3D动作游戏《恶魔双子星》，不过千万别以为这是敷衍玩家的东西，做为一款热身作品来说，它的表现已经足够了。

没有人愿意对一个动作游戏的剧情多费功夫。《恶魔双子星》的故事也足以令诸位打起哈欠：孤儿Cyprien是游戏主角，这天，他的小伙伴们正在为他筹办生日聚会。一只怪兽袭击了孤儿院，气流将他的朋友们吸到了异世界，Cyprien的小熊来尼也被抓走，他决定出发去拯救他们。

相较于TV GAME平台上动作游戏的百花齐放，PC GAME就显得凋零多了。笔者有印象的也只有《小鳄闯天关》、"雷曼"系列、《麻烦大了》。三者都是以鲜活可爱的角色和温馨迷人的卡通风格而著称，但《恶魔双子星》却选用了怪异、诡密的色调。片头动画中，满屋的蚊蝇，有规律的水滴声，阴森森的厕所里突然冒出一个满脸横肉的小孩——这就是我们的主角Cyprien，他绝不会让你产生任何"可爱"的想法，相反，你第一眼肯定会以为他是个恶魔的幼胎。所有场景也都是古怪无



比，完全不按常理来设计。

游戏采用了改良后的《雷曼Ⅱ》的引擎，从320x200到1024x768一共有10种分辨率可供选择，笔者游戏时的选择是800x600、32Bit色的显示环境，觉得不论是光影处理，还是特效表现都可圈可点。我可以清楚地看到人物在飞奔时扬起的尘雾、水面上的层层波纹以及其他逼真的特效。第一和第三人称视角都可以任意旋转、缩放画面。

音效部分，全程语音非常到位，语速也不快，稍有英语基础的玩家都能理解。音乐和画面相得益彰，有几首恐怖的乐曲会让胆小的人精神崩溃。

除了动作高手以外，相信大部分的朋友都会觉得游戏难度很高。虽然键位只是常用的方向键和跑、跳、攻击，但要想熟练操作却挺不容易。尤其是用弹弓攻击时，对准目标就很麻烦，没有几个小时的练习，要想在看到敌人后就击中目标是件大难事。另外，由于游戏的关卡设计非常出色，几乎没看到什么重复的地方，地形都很复杂，所以玩家不是跑上爬下就是游来泳去，还要时时找寻可积累的面具和头像。如果你对"雷曼"或"麻烦大了"都感到吃不消的话，对于《恶魔双子星》可以说不试也罢。

显然，育碧从来不会制作一个"小"游戏，尽管我们的硬盘都很大，但一下子吃掉1.5G的容量还是会觉得心疼。如果想节省空间而选择部分安装的话，那么对不起，"以时间换空间"，为此付出的代价是忍受超长的读取数据时间。即使完全安装，速度也不会太理想。总之，如果要享受《恶魔双子星》，在升级CPU&内存和保持极度的耐心这两者之间，你必须选择其一。■

英文名称 Evil Twin
出品公司 育碧
国内发行 未定
发行版本 2CD / Win9X WinME、WinXP
类　　型 动作[AC]
最低配置 PII400/64MB 16MB 3D显卡 8速光驱 900MB硬盘
推荐配置 PIII500/128MB、32MB 3D显卡 16速光驱、1.2GB硬盘
3D加速卡 D3D OpenGL
3D声效卡 不支持
多人游戏 不支持
控　　制 鼠标+键盘 手柄
出品日期 2001.10
官方网站 www.eviltwin-thegame.com

画面表现
音乐音效
操　控
创　意
动　感

优点：出色的画面和音乐成功的营造出恐怖的气氛，人物设定诡异有趣。

缺点：操作难度太大，读取数据时间漫长。

风光旖旎的竞速之旅

职业拉力锦标赛2001

文／王博　编辑／游骑兵

职业拉力锦标赛2001（Pro Rally 2001，下文简称PR2001）是一款很特殊的游戏，它的优点和缺点同样鲜明。

玩家对一个游戏的好感是先从优美动人的视觉效果开始的。游戏中的赛段遍布世界各地，既有北欧的冰天雪地（图1）；也有南美的热带丛林，还有大洋洲的荒漠戈壁，多变的风光会使玩家玩起来兴致盎然，能够暂时摆脱学业和事业的压力；陶醉在美仑美奂的大自然中岂不是人生的一大享受？相比而言，《冠军拉力赛》虽然视觉品质更好一些，但单调的英国乡村哪比得上环游全球更令玩家感到过瘾？在PR2001中，赛道、森林、群山和丘陵被描绘得栩栩如生，这种3D实时风景要比2D风景画更难处理，因为它受到面数、光影和程序等诸多方面的限制。此外，赛车模型非常逼真，而且无论远观近看都极精确，连驾驶舱里的车手和领航员都历历在目（图2）！游戏的全景驾驶视角实际上是一个小广角，这

图2

是针对拉力赛速度较慢而设计，它会使车速显得更快，如果使用和人眼同样的焦距，玩家将难以获得刺激的视觉效果。不过，游戏还是为比较保守的玩家设置了驾驶舱视角、车尾视角和俯览视角。

不过游戏中的一些场景元素还是设计得不够体贴，比如赛段中桥梁的入口被标注得很不清晰，玩家常常因措手不及而一头扎进河里，简直如同警匪片一样，这实在令人啼笑皆非。此外，玩家在选择赛车和赛段时居然没有旋转的3D赛车模型和赛道俯览图，这显然不利于烘托游戏气氛和提起玩家的胃口。游戏的菜单设计缺乏美感、简单生硬，令人费解的是为什么按键设计得那么小？玩家的每一次点击都必须"聚精会神"。还有一点更令人不能容忍——每种赛车的驾驶座舱都是一样的，美工显然是在偷懒嘛（注：笔者就是游戏美工出身）。

图3

一款运动竞速游戏的成功关键在于拟真度的掌控是否恰到好处，太真太难会曲高和寡，太假太易则流于不实。PR2001的拟真度可以说是令玩家喜忧参半。

先谈谈"喜"：赛车行驶在柏油路面上那种干涩的轮胎反应是很真实的（图3）；赛车冲过斜坡在空中滑行的感觉也很到位，车辆会受车速、离地角度和斜坡角度等因素影响而在空中漂移，再加上风阻对底盘冲击，落地的一瞬间你会发现车辆的物理效应绝对维妙维肖，有时甚至来个底儿朝天（图4）。游戏中某些赛段按照真实环境复制得几可乱真，比如科西嘉的盘山公路，周勇认为和自己当时参赛的景观几乎一模一样。赛车部件的磨损也做得一丝不苟，制动器、变速箱、引擎和水

图4

箱等都会因碰撞或过度使用而出现故障，你能看到滚滚浓烟从发动机盖里喷出，也能看到保险杠飞出十数米开外。

再谈谈"忧"：游戏中最大的败笔莫过于赛车过弯时那种生硬的侧滑动作，拉力赛的乐趣就是让玩家体会圆滑顺畅的侧滑，体现一种横向的美感；体现一种圆润的诗意。然而在PR2001中，生动活泼的拉力赛仿佛更像是单调乏味的场地赛。此外，笔者在高速过弯时拉手刹强制侧滑，游戏居然允许这种野蛮的开法，这简直是天方夜谭，真实情况中会导致立即翻车！而当你过180度调头弯时手刹的甩尾效果却又不明显，既使在雨天湿滑的路面上依然不能令赛车产生强有力的调头侧滑（图5），这显然是不真实的。游戏中的路面包括柏油、泥地、碎石和雨雪等，除了前面提到

图5

的柏油路面较真实以外，其它几种路面的质感差异均不鲜明，开上去大同小异，尤其是碎石路面，开上去非常平稳，全无那种把车手五脏六腑都颠出来的感觉。还有一个隐蔽的错误不知玩家是否注意到——驾驶舱视角手握方向盘的位置太高（图6），据周勇讲：没有哪位职业车手会这样握方向盘，因为这会使方向盘的受力不平均。既使在普通驾校里都会被纠正的错误怎么能出现在如此"拟真"的游戏中呢？总之，游戏中的赛车更像是一个大玩具，而不是"职业"。

绝大多数玩家是用键盘玩赛车游戏的，这就要求游戏设计者充分考虑游戏的操纵感。在PR2001中，直道行驶时轻微打方向会使赛车完全按你的意图转向，虽然稍显僵硬；如果你不小心偏离车道或迷路，游戏会自动将你拉回到正确赛道中，这无疑会使玩家少走不少冤枉路。此外，你的赛车能爬上70度的陡坡！这意味着你可以尽快从事故的路沟里冲回赛道，这些设计无疑会给玩家带来方便。

现在又轮到游戏的缺点了，游戏对方向键的判断过份敏感，按方向键的时间超过0.5秒你的赛车就会"打摆子"，仿佛醉汉一般，而且极难改出（图7）；游戏中方向盘的回正速度太慢，赛车常因转向过度而失速或偏离赛道；左下角的导航图时有时无，为什么不始终显示呢？游戏不能按赛段的具体情况自行

设置轮胎类型和避震器软硬，看来只有麻烦玩家自己喽。很显然，PR2001的操纵感不如《柯林·麦克雷拉力赛》。

说到音乐音效，PR2001中车辆碰撞的声音听上去比较真实，上下档齿轮的撞击声也很有质感，轮胎剧烈摩擦时的"吱吱"声令玩家仿佛感到车子就要翻了。如果你不小心将水箱撞坏，你甚至能听到蒸汽"嘶嘶"的声音。不足的是，每种赛车的引擎声听上去都大同小异；点击按钮发出的引擎轰鸣声听上去很做作；领航员的口令很翔实，但使用的却是英文，我想，汉化工作不仅仅包括菜单界面吧，这款游戏的广告上标榜的可是"第一个汉化的赛车游戏"。

过去曾有一部名曰《80天环游地球》的电影，而PR2001可以使你在80分钟内环游地球，每个国家只设2个赛段，短小精干，令玩家回味无穷。游戏设计师搭建了广袤的原野、丛林和戈壁，玩家不必再像以往的赛车游戏那样只能沿一条封闭赛段行进了，你的赛车可能会开进沙漠、开进森林，甚至凌空落下百米悬崖！是不是很恐怖？游戏中设有一所拉力学校，玩家在这里可以学习初级、中级和高级驾驶技术。然而遗憾的是，没有教师亲自为你言传身教，也没有示范车相伴左右，你甚至不能钻进其他车手的驾驶舱看看别人是怎样开的。在学校训练场上参加考试没有领航员为你指路，赛后也没有数据分析，只有一段录像供玩家参考，玩家若想成为拉力高手，恐怕只有自学成才了。此外，游戏中的赛车种类实在是太少了，例如三菱"枪骑兵"、富士"翼豹"以及福特"焦点"等世界名车均榜上无名，这一点实在不如《世嘉拉力》中的名车大荟萃。

值得称道的是，PR2001支持几乎所有的对战模式，分屏、TCP/IP、IPX、Modem以及Link等模式一应俱全。有趣的是，对战模式或街机模式中对方的赛车是"空"的，也就是说你可以从对手的赛车中"穿"过去（图7），这样设计是因为拉力赛道比较狭窄，前车一旦有意阻挡后车，比赛将变得很不公平。不过，"空车"也使比赛的惊险度大减，"撞车"是飙车的一大乐趣，没有碰撞的比赛是缺乏刺激的（尽管拉力赛中由于发车的间隔较长很少有赛车互相抵近的情况发生）。

最后，笔者作为一名多年的游戏开发人

评测人小档案

王博：职业赛车、游戏玩家，玩过的赛车游戏超过100个，赛龄10年；专业游戏开发人，有8年的研发经验

周勇：2000年度中国最佳拉力车手，曾在英国555拉力车队接受职业培训。参加过世界拉力锦标赛、亚太拉力赛、英国RAC拉力赛以及555港京拉力赛。

和一名赛车游戏老玩家，谈谈理想中的拉力赛游戏应该是什么样子

1 游戏的操纵感应表现出赛车过弯时圆滑顺畅的侧滑动作，甚至可以在符合物理效应的条件下适度夸张一些。

②玩家可以环游世界各地，感受大自然的美丽、神秘和威严，领略各地区、各民族所特有的风俗文化。

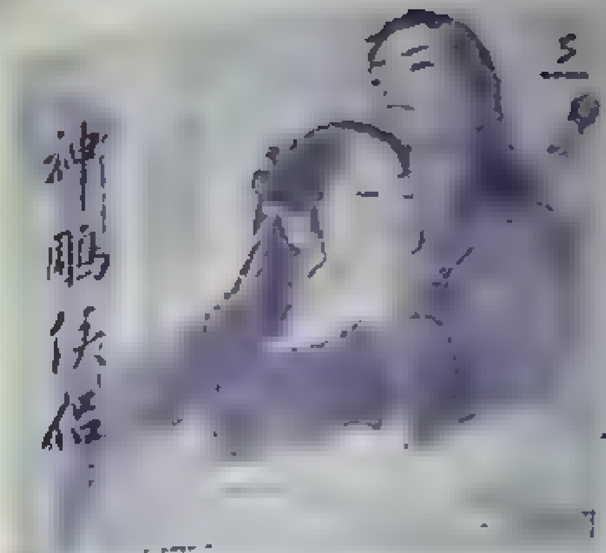
③ 游戏应附带一部完整规范的拉力教程并聘请职业车手担任教师，让玩家循序渐进、充满乐趣地成为拉力高手。■

英文名称 Pro Rally 2001
出品公司 育碧
发行版本 1CD / Win9X 中文版
类　　型 运动竞速［SP］
最低配置 PII266/64MB、8MB 显存 4速光驱、470MB 硬盘空间
推荐配置 PIII500/128MB、32MB 显存
3D 加速卡 D3D、Glide
3D 声效卡 支持
多人游戏 支持
控　　制 键盘、摇杆
出品日期 2001 7
官方网站 www.ubisoft.com.cn

图象表现
音乐音效
操　　控
创　　意
动　　感

优点：囊括世界拉力锦标赛各国赛道的丰富地型地貌，拉力赛教程帮助玩家尽快上手。

缺点：在路面效应方面存在缺陷，车体侧滑动作不真实。



问世间迷宫为何物 直叫人为之抓狂

新神雕侠侣 II

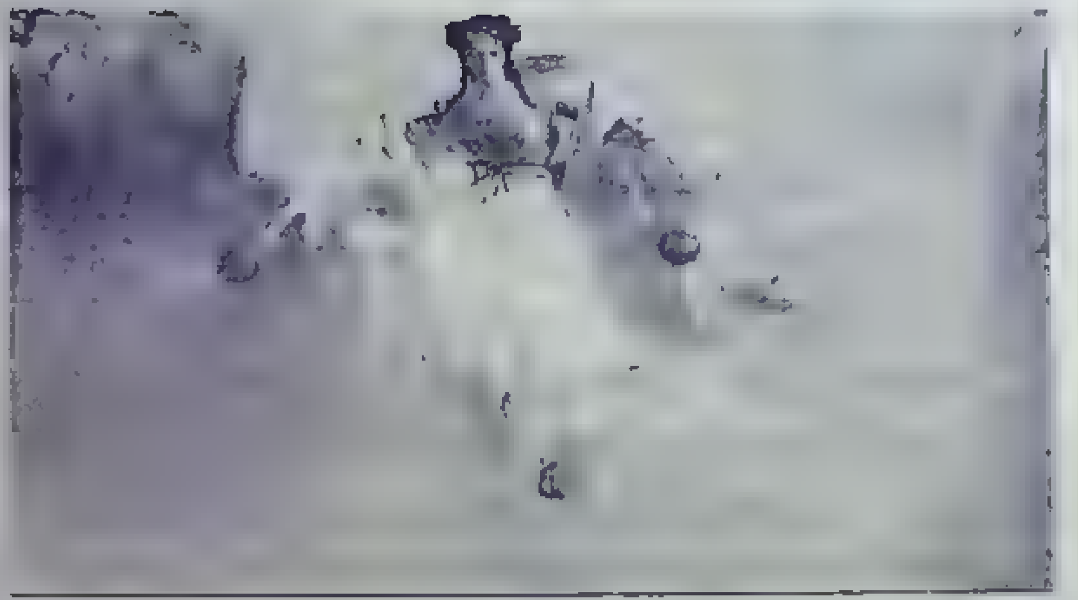
文 / 小刀　编辑 / 东东

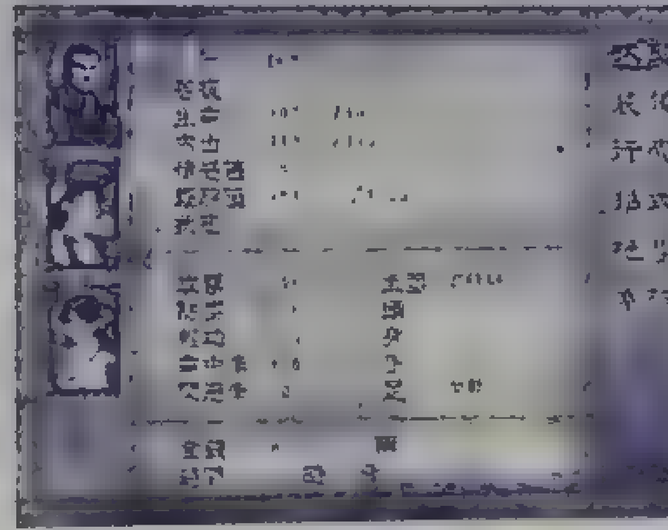
昱泉国际制造的武侠RPG有两大特点：一是以3D诠释武侠；二是腰斩金庸名著。对前者持异议者不多，大家也就是抱怨抱怨多边形太少什么的。但是对不论《笑傲江湖》还是《神雕侠侣》都要切开两半的做法，玩家们倒还真是微词颇多，尤其是在经过一年等待，看到一个并无多大改进的《新神雕侠侣 II》之后。

虽然在前期铺天盖地的广告或者枪手文章里看到了不少诸如"PreRender场景从220个增加到320个，Realtime的场景从15个增加到30个"、"配合场景与环境架特殊的Camera镜头"、"人物制作的面数大为提高，贴图的表现更为细致，人物的精细度增加"之类的技术性语句，但是从我个人的第一感觉来看，游戏画面相对于一年前的前作并没有太大改观。尤其是片头动画，人物动作的僵硬程度似乎比一代更甚。

客观的说，本作在游戏内容方面的确比前作更加丰富了：最主要的新增元素是武器锻冶系统、武学融合系统、多分支剧情和多结局。可是很遗憾，由于这些元素在其他武侠游戏里已经极其常见，所以玩家们也就没有因此感到什么新意。

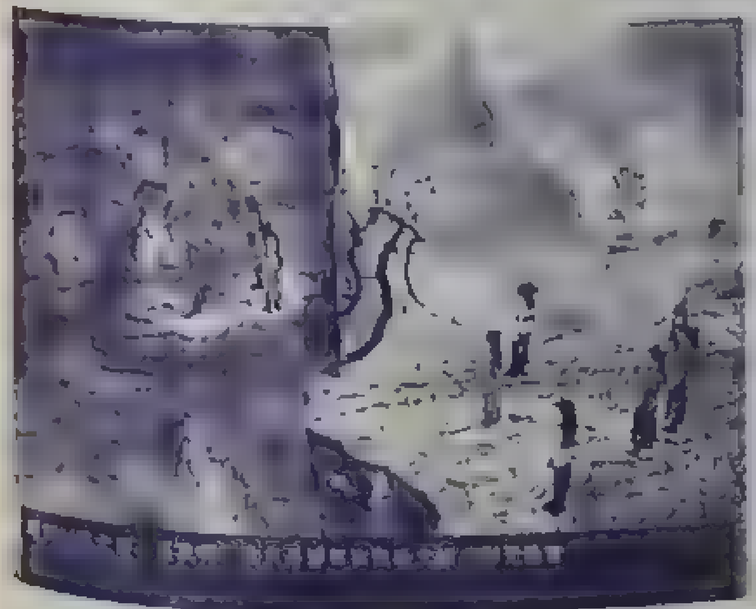
糟糕的是，游戏最大的败笔尚不在"没有改进"、"没有新意"的问题上，它的致命伤在于：无地图的3D迷宫＋踩地雷作战＋冗长的战斗过程。这可以称得上是摧毁玩家耐性和兴趣的"黄金组合"。





在到处景物似曾相识的迷宫里根本就无法判断东南西北，完全是凭感觉前进。而且游戏一上来就是大迷宫，据说有某些同志连绝情谷都没能走出去就宣布放弃了……踩地雷的遇敌方式是"日货"，不算国人首创，但是却被国人空前发扬光大。比较一下国产RPG与欧美RPG的剧情容量就可以知道，踩地雷的妙用就在于"戏不够，练级凑"。一旦踩上地雷，你就不得不经历以下战斗过程：杨大侠亮相→怪物亮相→双方蓄气→杨大侠选择攻击→在单独的怪物画面上选择怪物→画面暗下，杨大侠冲过去→噼哩咔嚓一堆不规则多边形长时间乱舞→怪物掉血→重复3~8步骤直到怪物归天→杨大侠摆POSE→显示经验值。在第N次经历这一切后，你就会不由自主的祈祷：万能的游戏之神！赐给我们一个"关掉战斗动画"的选项吧！以上三者，堪称RPG毒药，无论哪一者单独使用都尚不足以要命，但是合体之后可以让全国神经最坚韧的玩家扔下鼠标逃之夭夭。

此外，《新神雕侠侣 II》的其他小伤还包括：一，费劲的操控方法。让大家"一鼠走天下"的想法是不错的，可是如果要瞄准不大的人物身上用劲双击才能调出菜单的话，我还是觉得轻轻一按ESC好使得多；二，千奇百怪的BUG，当然，其中部分BUG与D版非法解密有关系，可游戏自带的BUG也算发病频繁。



虽然说了这么多的不是，但对于网上不少玩家指《新神雕侠侣 II》为"垃圾"的观点还是不敢苟同，它并非一无是处，只是它的优点都继承于前人，所以应该算是一部没有进步，优劣参半的平庸制作。看来，光靠"平芬秋色"的生花妙笔，是无法画出真正优秀的武侠游戏来了。■

出品公司 昱泉国际
国内发行 育碧
发行版本 4CD / Win9X、WinME、Win2K
类　　型 角色扮演［RP］
最低配置 PII200/32MB、8速光驱 1.2GB 硬盘
推荐配置 PII400/64MB、32速光驱
3D 加速卡 D3D 软件 3D
3D 声效卡 不支持
多人游戏 不支持
控　　制 鼠标
出品日期 2001 9
官方网站 www.isgame.com.tw/game/eagle2

图象表现
音乐音效
操　　控
创　　意
故 事 性

优点：比前作内容更加丰富，新增武器锻冶、武学融合和多分支多结局。

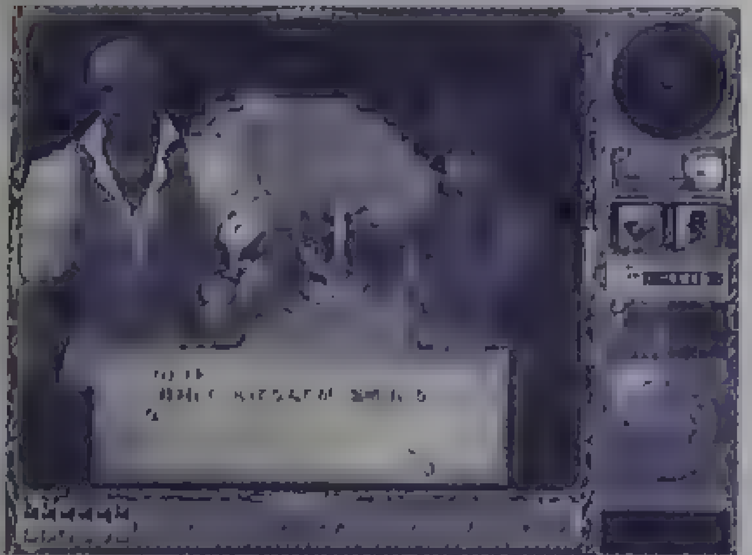
缺点：迷宫太乱；地雷太多，战斗太慢。

向古老神秘的非洲前进

探险道

文 / 浪子韩柏　编辑 / 东东

十九世纪的伦敦。畅销报纸《日升报》的社长纳山·马丁先生是一个喜好神秘事物的绅士。一个偶然的机会，他在旧书店中找到一本传教士的日记，当中记录了很多有关非洲大陆的事，有古代石头巨人、价值连城的宝物、奇异传统的民族等等，所有的东西都令纳山感到着迷，他决定征求勇敢者，发起一次去非洲的探险远征。报社的见习记者拉利·多拉维丝成为了最佳人选，因为这位 24 岁的年轻人籍贯就在古老的非洲。《探险道》的故事由此展开。



拉利·多拉维丝和他的副队长

这是一款"大航海时代"类型的探险游戏，不同的是，前者出自名门光荣，而《探险道》的制作公司 iijnet 则名不见经传。但是，《探险道》正式发售后，在著名的东京秋叶原游戏店里甚至出现了脱销的状况，并一举登上了日本 SLG 游戏销售排行榜三甲，成为本年度日本游戏中引人注目的一匹黑马。

与"大航海时代"系列一样，《探险道》中最大的乐趣是在冒险中找到发现物。总数达 450 种以上的发现物包括物件、事件、金钱、植物、现象、建筑物、部族等等，包罗万有。当找到某种发现物时，便要向报馆报告，报馆根据发现的重要程度向探险队提供数额不等的经费。值得注意的是：发现物是不会固定在某一个地点的，这表示即使你走相同的路，在相同的地点，亦不一定会找到一样的发现物，增加了游戏的变数。

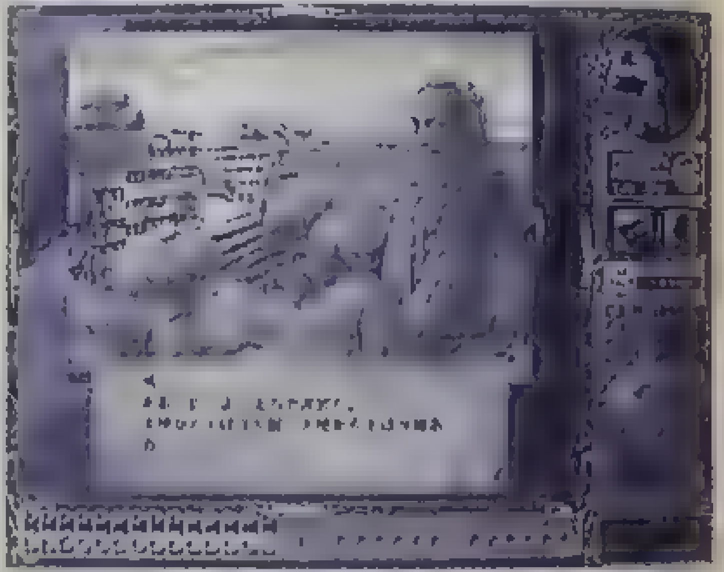
《探险道》的游戏是以剧情章节进行的，难度不大，你只要走完一章的地图，找到相应的最终任务宝物或者遗迹就可以了。最初到达非洲时，地图有很多地方是黑色的，而你可以活动的范围亦很小，要尽快开拓新的地方才可以继续游戏，有时可能要完成某个任务才可以开发新的地图。

探险队所有搜索得来的东西，无论是地图、道具、植物或是种族，全部也会记录在一本历史书中，你除了可以翻看自己搜索过的东西外，这些历史亦会对以后的故事，以及人类的发展有着重大的影响。譬如，如果你找到一个拥有大量资源的地方，这样便会吸引其他人去开发，令那里变成一个繁荣的市镇；如果你没有发现这里，这片土地便继续是一片荒土。如果找到一些特别的植物，而这些植物是有药用价值的，以后的医学就会有重大进步。

在游戏全部结束后，对应游戏的内容会生成 20 世纪的历史年表。在《探险道》安装目录下 /data/html 的 html 的文件里就是这个历史年表。你可以通过年表确认因为你的探险发现而造成的人类历史发展的变化。改变文明史的成就感真是非同一般啊！

发现了河马

总体来说，《探险道》是一款不错的游戏，虽然相比它的仿制模板"大航海时代"系列还有较大的差距，但是对于刚进入游戏制作界的 iijnet 公司来说，能在日本市场以小成本制作取得如此高的销量，已经是非常不简单了。而且 iijnet 更准备乘胜前进，在明年推出该作的第二代，甚至有可能在亚洲、美洲的神秘国度里探险。看来，又一个经典的 SLG 系列似乎就要诞生了呢！



掩藏在密林中的遗迹让人神往

出品公司 iijnet / 日本创造
国内发行 卡定
发行版本 1 CD / Win9X、WinME
类　　型 策略 / 角色扮演 [ST/RP]
最低配置 PII233/64MB、4 速光驱 500MB 硬盘
推荐配置 PII400/128MB、16 速光驱
3D 加速卡 不支持
3D 声效卡 不支持
多人游戏 不支持
控　　制 鼠标
出品日期 2001.7
官方网站 www.nihon-create.co.jp

优点 将历史地理知识融入游戏中，寓教于乐，各种发现带给玩家巨大的成就感。

缺点 画面粗糙，尤其是人物造型太小；情节过于简单。

提起赛车游戏，随手一抓就是一大把。UBI Soft 的《一级方程式大奖赛》(F1 Racing Championshop)，Terminal Reality 的《越野大赛车》(4X4 EVO)，Papyrus/Sierra 的《云斯顿赛车Ⅳ》(NASCAR Racing 4)，Codemasters 的《科林·麦克雷拉力赛Ⅱ》(Colin McRae Rally 2.0) 以及 EA 的"极品飞车"系列 (Need For Speed，以下简称 NFS)，以上这些只是目前国内比较流行，在赛车论坛中出现频率比较高的游戏，也算是当今赛车游戏中的佼佼者。而类似的赛车游戏更是不胜枚举。在如此众多的赛车游戏、热闹非凡的场面前，车迷玩家难免看得有些眼花。毕竟各款游戏都有它本身的特色，比如越野车的豪情万丈、跋山涉水，拉力车的不畏艰辛、勇往直前，方程式赛车那风驰电掣的速度……实在很少会有一款适合全体车迷口味，得到大家共同认可的游戏。因此在日益挑剔的玩家面前，赛车游戏之间竞争的火药味也越来越浓，游戏制作公司不带着家当大拼一场的话绝对无法赢得玩家的心。尽管如此，NFS 系列赛车游戏依然以它高度的拟真性、无可挑剔的画面、极易上手的操作性，在车迷心中占据着绝对崇高的地位。这款游戏，相信是可以获得所有车迷认可的。这款出自 EA 的经典作品，从 1995 年的第一部"Need For Speed"到 2000 年 6 月在国内发行的《极品飞车Ⅴ保时捷之旅》(Need For Speed: Porsche Unleashed)，无一不是赛车游戏中的经典之作。国内赛车游戏的火爆也是由 1995 年那部《极品飞车》点燃的。从那时起，我们这些车迷就注定成为了 NFS 系列的追随者。直到现在，NFS 系列作品依然是车迷玩家机器中的必装游戏。在赛车类游戏中我们有理由相信，极品飞车将永远是领军游戏。

了解"极品飞车"

说到"极品飞车"，还要从 1994 年谈起，那年，EA 发布了街机版的 NFS，游戏发布后不久，便"驯服"了一大批的赛车迷，受到游戏各界的认可，在初战告捷后，EA 便乘胜追击，与同年发布了 PC 版的 NFS。在接下来的日子里，EA 几乎每年都有一部 NFS 系列作品诞生：

1994 年	NFS1	PS/SS/3DO/PC/SFC
1995 年	NFS1SE	PS/SS/PC
1996 年	NFS2	PS/PC
1997 年	NFS2SE	PC
1998 年	NFS3	PS/PC
1999 年	NFSHS	PS/PC
2000 年	NFSPU	PS/PC

数到去年的 NFSPUPU，已经是第八部作品了。为什么作为赛车游戏 NFS 会经久不衰，长期占据着车迷的心呢？要回答这个问题，还是让我们先来了解一下 NFS 作品的本身特点：

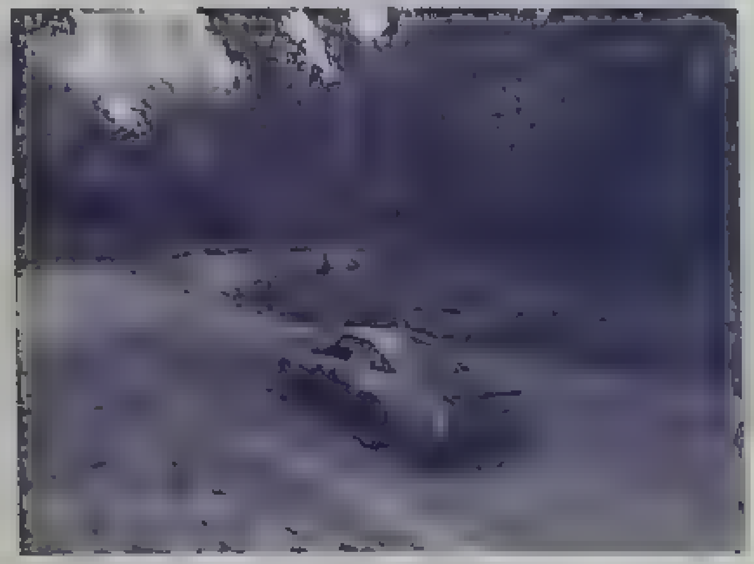
一、人性化的操作界面

NFS 系列从第一部到现在，每一部都体现着它那简捷的、极具亲和力的操作界面。从进入游戏到身临跑道赛车，最少只需要 1 步，也就是说，在你打开游戏到它的主菜单后，只需要按下"RACE"，随后便可以无忧无虑到国外某处风景名胜点进行比赛了。对照之下，其它赛车游戏，例如《一级方程式大奖赛》就显得相形见绌了！在该游戏中，你不仅需要对赛车的各个环节，包括齿轮比之类的部件进行调校，而且还需要进行车队管理之类复杂的工作。本来是想舒舒服服地开着超级跑车飙上一把，放松一下心情，孰不知连怎么进入赛道都成问题，这怎么让普通玩家体验到飙车的乐趣呢？

当然，其它赛车游戏中那复杂的赛车调校之类，NFS 并没有舍弃，只是把它简捷化了，这也是为了满足那些对赛车游戏有着较高技术要求的车迷玩家。要想开上终极的跑车，不靠一翻调校当然是不行的。

二、优秀的图像

笔者在玩其它一些诸如《一级方程式大奖赛》(不好意思，又拿 F1RC 来做反面例子，还请各位方程式玩家多多包涵呐) 同样具有高水准图像处理技术的游戏时，尽管可以看



到那制作精致的车身以及表面的金属光泽，尽管可以看到和 NFS 同样出色的背景贴图，尽管同样在那片蓝色的天空下……但是与 NFS 相比之下，在同样具有出色的图形技术之外总好象缺少点什么，在反复的对比之下，才发现这是不能在静止中发现的，惟有坐在驾驶室中迎着呼啸而来的披风才能感受到……那就是场景的动感！

各位 NFS 的玩家是否还记得 NFS3 中 HOMETOWN 起跑线上方那架老式的双翼机正做着花样表演？是否还记得 NFSHS 中那列呼啸驶进山洞的火车？是否还记得 NFSPU 中，在 ALPS 赛道那雪花漫天飞舞夜色下，路边小屋袅袅的炊烟？这一切的一切，对于游戏本身，看似作用微乎其微，而且对于超速驾驶的车手来说，甚至很难察觉，但正是这些细节，赋予了游戏高度的拟真性，使玩家具有身临其境的感觉。

作为游戏制作公司来说，或许这些动态的场景在技术上根本就不算什么大难题，或许游戏公司只注重静态图像的细微处理，但 NFS 正是抓住了游戏的每一个细节，使得游戏更加完美。

三、震撼的音效

若仅有出色的图像技术，却没有震撼的音响效果，那这部游戏也只能被称为不成功的聋哑作品。正是 NFS 做到了把出色图像及震撼音效完美结合发挥得淋漓尽致！

从 NFS 特别版到 NFS2，再到如今的 NF-SPU，EA 推出的赛车游戏音效一直都非常棒，重金属或是硬摇滚乐曲风格多样，使得在原本就异常紧张刺激的飞车赛中，更加让车迷投入。而所有一切又在去年发布的 NFSPU 中得到了最好的应用。22 首风格迥异的乐曲，或极富民族特色，或带有强烈的摇滚风味。当赛车驶在雪花飞舞、冰天雪地的 ALPS 山时，音乐让人可以感觉到凛冽的寒风呼啸而来；当赛车驶过水流湍急的瀑布时，哗哗的水声使人身临其境；当赛车驶在古老的欧洲小镇上时，鸡鸣狗吠声时不时从路边胡同内传来……

四、独具特色的游戏题材

NFS 系列从一代到目前的五代，走的都是名车路线，经过众多名车厂商的特许，独家获得了这些名车从速度、操纵到引擎的声音、性

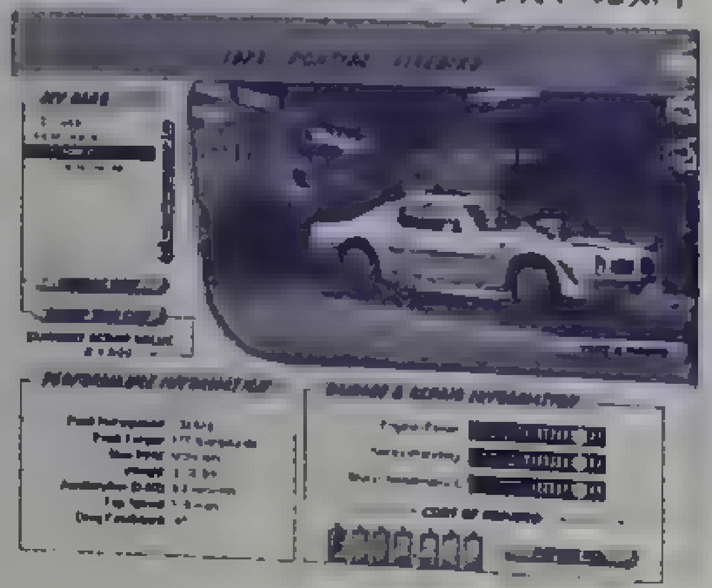
能等各种细微环节的详尽资料，对游戏进行了最真实的模拟。把那些在现实中身价百万乃至千万的“极品”赛车最真实地模拟到游戏之中，这着实让车迷玩家过了一把超级跑车瘾！但游戏成功的关键应该说还是 NFS 的那多变的游戏风格。

NFS2 中“生死时速”式的极速狂飙，让车迷以疯狂速度飞驰在各条赛道上，尽情满足自己超车欲望。NFS3 中的“热力追踪”模式，更是让玩家做了一回电影《极速 60 秒》中的偷车贼，而具有正义感的车迷也完全可以充当一回追风擒贼的英雄好汉。

在 NFSPU“保时捷之旅”中，EA 公司更是独具匠心地把保时捷整个车厂都搬了过来，车迷在游戏中既可以当一名出色的试车员，试遍所有的保时捷，（这即使在现实中，也是很少有人能做到的）；又可以成为一名四海为家，靠赛车谋生的终极车手！当然，如果有兴趣，你更可以成为一名保时捷收藏家，集齐所有的保时捷跑车。据 EA 的官方消息，NFS 的下一部作品将会把赛车融入到社区，成为一个真正的汽车城。

五、物理引擎和联机性能

NFSPU 的物理引擎在所有 NFS 系列中是最真实的，接近拉力赛车游戏。互联网的发展，使得游戏的联机性能成为重要的考量指标，NFS 系列在这方面做得还不够好，比如不



能保存网上比赛的录像，不能有别的参观者。这算是 NFS 留下的一点遗憾吧，希望在下部作品中能有更佳表现。

正是上述这些优良的特性，赋予了 NFS 系列作品绝对的耐玩性，使得它能杀出重围，在同类赛车游戏中啸傲江湖数个年头，长期赢得众多的拥护者。

“极品飞车”相关历史

1994 年

推出 NFS 的 3DO 版（也有人叫《名车大赛》）：这是赛车游戏的里程碑。当时国内 3DO 很少，所以这个游戏没有引起太大反响。但只要玩过此游戏的人无不被它真实的画面和良好的操控所吸引。3DO 的影响力终究有限，直到……

1995 年

推出 NFS 的 PS/SS/PC 版：因为 PC 版的推出，NFS 系列开始被人们所了解。当时各大电脑电玩媒体都做了详细介绍。人们也为它华丽的画面折服。这个游戏采用真实录影片头，魄力十足，这也是当时很多不太喜欢赛车游戏的朋友也开始喜欢 NFS 的原因。因为是与著名赛车杂志“ROAD&TRACK”合作，所以赛车的资料非常详细。法拉利 512、VIPER、兰博基尼 DIABLOVT、马自达 RX-7、本田 NSX、保时捷 911 等。每种赛车都有详细的介绍，图片、历史文献、机械原理等应有尽有，而且配上了专业人员的现场解说。虽然如此，还是有很多车款没被收录。所以……

1996 年

推出 NFS1NISSAN 的 PS/SS/PC 特别版：这个版本和 NFS 没有什么差别，但这个版本只有 NISSAN 车。画面和操作都与 NFS 一模一样，它更像是 EA 和日产合作推出的广告版，而在这以后 EA 沉寂了很长一段时间。终于……

1997 年

推出 NFS2 的 PS/PC 版：此版大受欢迎，一推出就登上尖端 100 前 50，并且一路攀升到 16（至 1997 年底，见《家游》1997 年 12 月号 P63），可见玩家对它的期待。片头继续采

用真实录影，而且更具魄力。本作加入了当时非常有名的麦克拉伦 F1 等新一代跑车。赛车资料方面比一代更丰富，每辆车不光有性能、得奖记录等基本的介绍，还加入了图片和动画欣赏。个人认为二代是动画做得最认真的一部，非常有收藏价值。操作感改动很大，一改前作的真实操作风格，朝街机方面发展，而且有 ARC 和 SIM 两种操作选项。PS 版率先推出，因为机能所限，PS 版取消了车内视点，但还是很受欢迎。从二代开始，EA 放弃了在 SS 上开发 NFS 系列，因为 SS 的 3D 机能实在令 EA 失望。从此 NFS 系列只推出 PS 和 PC 版。NFS2 的画面比 NFS 有很大的进步，但 EA 还想把它提升到一个新的境界。这时 3DFX 公司推出了划时代的 Voodoo3D 加速卡，EA 当然不能放弃这个大好机会……

1997 年

推出 NFS2SE 的 PC 版：这个版本是 NFS 系列第一部支持 3D 加速卡的作品，虽然它只支持 3DFX，但画面真的很惊人。因为 NFS2SE 的推出甚至导致了 Voodoo 卡的大抢购，之后的 NFS 系列对 Glide 接口支持一直非常好。但 SE 只是 2 代的加强版而已，游戏内容没有什么变化。玩家更想早日玩到 NFS 系列的最新作。这时……

1998 年

推出 NFS3 的 PS/PC 版：发售顺序和二代一样，是 PS 版在前。三代的推出在 PS 和 PC 两个平台得到了两个截然不同的结果。PS 版因为没能赶在 SCE 的 GT 之前推出，所以倍受冷落。也因为 PS 版 3 代的画面实在无法和 GT 或 PC 版相比，所以导致很多朋友都不知道 PS 上有 NFS3，倒是 PC 版的 NFS3 大获成功。PC 版不光支持 Glide 接口，还支持了当时已经很成熟的 D3D 接口，这样可以有更多的玩家感受到它可称为华丽的画面。NFS3 的画面在当时 PC 赛车中是绝对最强的，不管是让人目眩的车身反光，还是那飞一般的速度都使它成为当年 PC 游戏最耀眼的明星。片头还是采用真实捕捉的画面，三代是 NFS 系列最后一部采用真实录象作片头的了。NFS3 还加入了追踪模式，在这个模式中玩家可以扮演警察或飞车族，警察的目的是拦截违章的车辆，飞车族就要摆脱警车的追逐和拦截，此中乐趣非言语可以表达。另一个重大改进就是可以下载新车，大大增加游戏的乐趣和耐玩度。但非常遗憾的是 NFS3 还不支持 Internet 对战，所以 EA 再接再厉……

1999 年

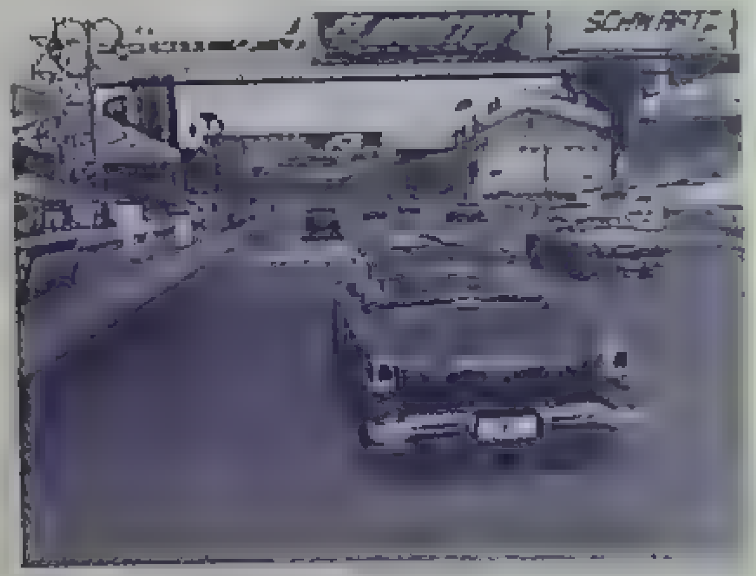
推出 NFSHS“孤注一掷”的 PS/PC 版：因为 PS 的机能限制，游戏的画面比 PC 版要差很多，而且 PS 不支持网络，玩家只有自己奋战了。不过 PS 版还是保留了游戏的精华部分——大奖赛模式。PS 版也有自己的特点，比如车身的反光要比 PC 版真实一些。从车身侧面可以看到反射的街边景物，当然这不是即时的。

在发售前有些朋友还猜想 NFSHS 的 PC 版配置要求一定很高，也许要双 Voodoo2 并联。可是上市以后玩家发现 NFSHS 和 NFS3 的变化不是很大，仍然使用三代的引擎制作，可以说是 NFS3 的进化版。但 NFSHS 也加入了很多新要素，游戏的界面比 NFS3 有很大改进，加入了很多新赛道和模式，引入了车身损坏。此作最重要的进步有两点，一是支持了 Internet 连网对战，也就是玩家可以在 EA 设立的官方服务器上寻找其他玩家进行对战，支持最多 8 人一组。这使游戏的乐趣大增，这也是日后 NFS 系列重点发展的方向。另一新要素是加入了一个全新的大奖赛模式，这也是 NFSHS 为什么叫“高赏金赛”（High Stakes）的原因了。这个模式和 GT 中的“车手生涯”模式非常相似，刚开始你只有很少的资金，这些钱只够你买一部 E 级的车子，你可以开着它参加比赛赚取奖金，然后对你的车子进行改装，提高车的性能以参加更高级别的赛事。和 NFS3 一样，NFSHS 也支持下载新车。这部作品和 NFS 系列的其它几代一样受到玩家的喜爱，但 NFSHS 没有采用新引擎，这使 NFSHS 的画面和 NFS3 没有太大变化，玩家期待着新做早日推出。很快……

2000 年

推出了 NFSPU“保时捷之旅”的 PS/PC 版：此次 EA 一反常态，给 PS 制作了一个与 PC 版截然不同的 NFSPUPU，简直是两个游戏。PS 版的赛道和 PC 版完全不同，操作也有很大区别。模式有车手生涯和试车员等模式。在车手模式中也是买车赚奖金，但车辆的调整没有 PC 版详细，而且不能对车辆进行改装。看来 PS 真的要退出历史舞台了。

PC 版的 NFSPU 也就是大家说的 NFSPU（欧版叫 NFS2000）。NFS 系列每一部的推出都有许多让人惊喜的变化，让赛车迷们欣喜若狂。这次居然和世界名车厂保时捷合作，使你可以通过驾驶由世界上技术最精良、有 52 年深厚历史的保时捷公司所造赛车体验热血沸腾的赛车运动。玩家可以驾驶所有从 1947 356 到 2000 996 Porsche Turbo（保时捷历史上最著名的赛车）的各款名车，当然你还可以到 EA 下载最新的赛车。NFSPU 使用了全新引擎，除了延续以前大受好评的车辆和场景外观外，更加强了车辆的真实性，所以任何的碰撞，除了会损坏车辆外观，车子的性能损坏也将加入考虑。此外，游戏特别将“驾驶”也用 3D 技术表现，所以玩家将会看到更真实的角色模拟（例如倒车时，驾驶会自动转头察看，换排档时，也会有用手去操控排档等），让玩家能更容易融入游戏之中，亦能够满足玩家爱好“真实”驾驶的欲望！此外和 NFSHS 一样，NFSPU 支持 Internet 对战，这也是他最吸引人的地方。另一个新加入的车手生涯模式其实是 NFSHS 里大奖赛模式的改进版。玩家要从 47 年的比赛开始，赚取奖金，购进新车，参加更高级的比赛。与 PS 版和 NFSHS 不同的是，PC 版 NFSPU 可以购买新的零件以提升车子的性能。如果感觉技术不到家，还可以玩一玩车厂模式。在这个模式中，玩家扮演一名试车手，这是练手的好机会。



总的看,NFS 系列现在是朝网络方向发展,这也是现在游戏界发展的大方向。所以 EA 已定下今后的重点发展方向:完全网络化……

2001 年

EA 可能是意识到自己在网络游戏中的不足,于是便在 2001 年上半年推出了一款完全网络化的竞速游戏"Need For Speed Web Racing",乍一看,不知情的车迷可能会以为这是部 NFS 制作小组的全新作品,而实际上是 NFS3 的网络补丁版。对于一个只有 5MB 的游戏来说,图像技术非常出色,而且在游戏过程中没有任何停顿。年中,EA 在它的官方网站发布了这部作品的免费测试版供大家下载,赢得不少 NFS 迷的好评。

紧接着,又是 2001 年的秋天——一个更加值得 NFS 车迷振奋的时刻,届时,EA 将发布他的下一部 NFS 系列作品——《在线汽车城》(Motor City Online),根据 EA 的介绍,该游戏将会使 NFS 系列进入一个全新的网络游戏时代,更加出色的图像技术以及功能强大的网络支持,相信绝对不会让玩家失望。

车迷——"极品飞车"永远的主角

鲜花与绿叶的组合使得鲜花更美,绿叶更加充满生机。缺少了绿叶的衬托,鲜花就会显得平淡无奇;缺少了鲜花的点缀,绿叶就会显得单调乏味,毫无生机可言。如果说把游戏比喻成绿叶,那玩家就是这万绿丛中的一朵鲜花,在如今枝繁叶茂的游戏市场中,缺少了游戏玩家,游戏市场就会变得平淡、单调,缺乏生机。

在 NFS 系列作品一代紧接一代出炉的同时,正是有着我们这些铁杆 NFS 迷的追随,NFS 才能在众多出色的赛车游戏里独占鳌头,放射出耀眼的光芒。

2000 年以前国内网上的飞车状况,笔者是无从考证了,因为笔者本人也是从去年 PU 发布后不久开始触网的,但偶尔也从一些元老车手中听说那火爆的场面,其实笔者写下此文时,也是凭借半年多来极品飞车中国联盟站长的经验,才斗胆敢在众多元老级车手面前,表述一下笔者对于国内飞车的个人看法。

虽然笔者触网较晚,但接触 NFS 还是可以算作先驱者之列的。其实接触 NFS 也实属偶然,记得几年前去哥哥家中玩,而他家也实在寒酸,除了一台电脑之外,几乎没有其它值钱的家当,于是,不玩也得玩了,没事做只能打电脑(那是笔者第一次接触电脑)。在哥哥的介绍下,笔者终于和 NFS 进行了"第一次的亲密接触"。于是,在接下来的日子里,NFS 便经常出现在笔者的游戏生涯中。

以前玩飞车无非就是和电脑死拼,拼个你死我活,根本不懂什么是调车,也没心思去研究。也常常为自己的车技沾沾自喜。可是自从去年触网后,才真正领悟到了"道高一尺、魔高一丈"的含义。做了几年的井底之蛙,初识网上车手,笔者真有点"刘姥姥进大观园"的味道。在钦佩那些高手的同时,也意识到自己的车技实在……于是,在以后,笔者便经常出现在网上各大飞车论坛,一是为了找相关资料,再是为了和车手交流心得。就这样,到现在,车技也可以凑合过得去了。

笔者最早认识,交情也比较深的车手是"网络鸵鸟车队"队长 OST-L.Q,他在网上接触 NFS 要比笔者早些,而且由于他对飞车的造诣较高,飞车热情也异常的高昂,因此经常可以在 EARACING(NFS 全球唯一的一个服务器)见到他的踪影。笔者一直很佩服他的车技,也很羡慕他的车队,因为他的飞车队伍是目前国内极品飞车队伍中平均技术水平最高的一支,每次和他在网上飙车,都会让笔者输得惨不忍睹,不过笔者也从他那里学到了不少飞车技巧。

在将近一年的网上飞车生涯下来,笔者结识了不少喜欢飞车朋友们。同时也发现国内飞车与国外相比起来还存在一些问题:

并不是我们水平差,而是由于国内的网路状况太烂!联盟里这么多车手,大家都知道只有极少数的人才能正常上 EA。而大多数车手根本不能上 EA 去跑,自然也就没有好成绩了。网烂的问题,在此文中可以提也可以不

提,但一定要给国内玩家介绍介绍国内车手在国外所取得的一些成绩,这样更能激发大家玩的热情。

另一点,国内玩车的没有国外玩车的专业,一是国内玩家普遍比较穷,没有更多的钱来上网;二是国外玩家玩车的时间比国内车手多得多,他们有很多人都能每天花上好几个小时泡在 EA 上,我们却少有车手能够每天都能有这么多时间来练车。

有些冷眼旁观者说国内的 NFS 车迷只知道死练成绩,却不去研究一些技术问题,有些"闭门造车"的味道。的确,玩车就是如何开得快。作为大多数车手,他们的目标就是这个,所以不能说研究如何开得快就是低水平的玩法。至于我们的车迷"拼命练车",确有此事(老外们比我们更拼命)。但大家在练车的同时,同样要研究调车,很多车手在 EA 上也与老外们对调车数据进行过广泛的交流,不能说是闭门造车了。当然,国内的飞车水平的确与国外有差距。这是很自然的现象,想想嘛,你一个中国与全世界那么多国家比,比得过才怪呢。但可以说,国内虽比国外差,但这差距并不大。至少,在世界纪录榜里,十四条赛道,我们中国人就占了两条!

但幸好国内的 NFS 并不是中国在市场经济上曾落后于其它国家的缩影,我们的 NFS 虽然在技术上稍许落后人家(其实笔者觉得这跟我国汽车业的落后大有因果关联),但我们车迷的热情却毫不逊色于国外车迷!

在国外有着众多优秀 NFS 个人网站的同时,我们也有着一大批出色的 NFS 个人网站站长!如"极品飞车中文网"站长 COLD,他的站是国内较早成立的 NFS 网站。据笔者所知,他刚工作不久,网站成立时,他还是个在校大学生,现在他虽然日常工作繁忙,但还依然高质量地维护着网站,而且还有了自己国际域名和服务器。

还有"极品飞车在线网"站长 Viper,和

COLD 相比,他可以说更加年轻有为,因为他才是个 15 岁的中学生,该网站也是目前网上众多车手比较喜欢的。

"极品飞车中文杂志"站长 Thomas 同样是个出色的 NFS 迷,当然还有很多很优秀的 NFS 个人网站站长,就不在这里一一列举了。

在国外飞车高手如云的时候,我们的飞车手也毫不示弱,EARACING 服务器上有[DC]XX(一支国外车队,队员技术普遍较高)洋洋得意的时候,但也有 L.XX(国内的极速十秒车队)、OST-XX(国内的网络鸵鸟车队)为国争光的时候。尽管老外们占据了大半块排行榜,但在积分榜前 10 中,依然可以见到我们的车手。

总之,可以用一句话来概括我们的车迷——"我们的车迷是最棒的"!

网上 NFS 基地
——极品飞车中国联盟

在写本章节之前,笔者首先要向老编和各位读者声明,写此章节并不是故意为联盟打广告,而是想让更多车迷了解一下我们的联赛——在线 NFS 比赛。

如今,在 CS、SC、DF 等热门游戏大行其道的现状下,大型游戏举办商总好象有意无意地把"极品飞车"排除在正式比赛之外。可能如同当年我国国球——乒乓球被列入奥林匹克正式项目前的状况一样吧,NFS 在这之前也需要一段磨合期。可还是有很多车迷不能理解:为什么他们有正式比赛,而我们就没有呢?这似乎对我们车迷来说是件很不公平的事。于是,在这种对我们飞车十分艰难的环境下,一个由车迷们自发成立的组织——极品飞车中国联盟——就这样悄然无声的在去年 11 月成立了。联盟的主旨是:为了丰富更多极品飞车车迷的业余生活、提高国内车手们的车技,同时也为了我们极品飞车联盟走上更加正规化、职业化的道路,与国际极品飞车相接轨。其中还有一个最重要的目的,那就是引爆国内的飞车热潮,让更多玩家喜欢飞车、了解飞车,扩增 NFS 在国内游戏中地位。使得大型游戏赛事(例如 WCG)的举办商能早日把 NFS 列入正式比赛项目。

记得联盟在成立后,受到了众多车迷的欢迎,同时要求联盟尽快举行比赛的呼声高涨!于是,"极品飞车友谊赛"便在众多热情洋溢车迷的支持下,于 12 月开战了。那次比赛举办得很成功,而且连 EA 中国也鼎立赞助和支持。在那次友谊赛后,联盟便在车迷的心中站稳了脚跟,也是从那时起,联盟才真正的开始发展壮大起来。

有了第一次成功的经验,联盟接着便举办了为期半年之久的极品飞车全国联赛,因为考虑到车迷主体大多为学生,因此比赛于今年年初的寒假正式开战,第一轮联赛在万事具备的前提条件下于 2001 年 1 月 25 日凌晨 2 点正式进行。笔者记得很清楚,由于当晚是春节除夕夜,因此前来参赛的车手很多,除此之外,慕名前来观战的车迷也挤满了整个集中聊天室。场面热闹非凡。由于是联赛第一轮,大多车手都对联赛有着一种新鲜感,因此在比赛时也就各自竭尽所能地发挥出水平,在这历时两个小时的比赛中,为广大车迷呈现了一场激烈的保时捷追逐战,L.Q、Lieing、TaKuMi……(省略 N 位车手名单)等所有参赛的车手都成为了当晚的车星。在接下来的几个月中,比赛继续上演,场场精彩,在激烈火拼了十轮后,联赛在今年 7 月完满结束。总冠军是来自网络鸵鸟车队的 Lieing,奖品是由 CPGL 提供的赛车方向盘一部。

目前,极品飞车中国联盟尽管越来越受广大 NFS 迷的欢迎,而且在 NFS 迷心中的地位也已经是根深蒂固,但联盟在某些方面还表现得很不成熟,还需要进一步努力!要想成为名副其实的车迷所认可的"NFS 网上基地",还是需要更多更好地为车迷服务来赢得。当然,联盟也并不想"一日天池鱼成龙",虚有其表的网站是绝对不会被车迷所接受的。联盟会靠实际行动来带给广大车迷更多的飙车乐趣,同时,也请广大车迷支持极品飞车中国联盟的发展。

展望 NFS 未来

任何一个产业的市场都具有竞争激烈的共性,电脑游戏同样如此。在如今网络游戏盛行的时代,EA 当然不甘落后,预计在今年深秋推出一款同样具有强大网络功能支持的 NFS 系列作品——在线汽车城(MCO),关于该游戏笔者在本杂志今年的 7 月刊上有所介绍,如果大家感兴趣,可以查阅一下,该游戏基本延续了 NFS 前几部作品的优良特色,但加入了使游戏更具可玩性的网络功能。

hap 在撰写本文时,该游戏还正处在测试阶段,值得一提的是,此次 MCO 的测试也独具匠心:车迷玩家共同参与到对游戏的测试中来,此种测试方法也堪称是游戏界中的创新。可以看出这种测试方法有很多优点:开发小组直接可以从车迷玩家对测试版的体验中获得更多、更完善的资料,根据车迷玩家的想法,来制作出一部迎合广大车迷玩家的赛车游戏。这种方法的另一个优点是:可以使制作小组成员直接和车迷玩家对话,使得双方所想反映的信息能够更快地让彼此了解。可以看出 EA 此次为了推出这部全新的网络飞车作品所付出的巨大努力。

目前,这部游戏在将来发布后的成功与否,我们目前是不得而知,但可以预见的是,MCO 发布那天,肯定会成为全世界车迷玩家的节日。让我们也预祝 MCO 能再次象 NFSPU 那样大获成功!

着眼于未来的游戏发展趋势,"清新、健康、向上"题材的游戏将会成为主流,因为血腥和暴力不会也不该长存!以这方面为题材的游戏或许在现在大获成功,被称之为"杰作",但终究不会逃脱"被收入历史"的命运,只能成为昨日黄花。

人各有心、心各有志,或许是国内游戏制作公司有着自己"独到"的想法,或许是他们暂时还达不到制作赛车游戏的技术水准(可能性不大),更或许是他们认为国内的赛车游戏春天未到,非要等到赛车游戏在国内的流行程度与星际那样火爆,游戏开发商们才能意识到打造国内的飞车游戏品牌,可是,到那个时候,局面可能又是"日本漫画充斥中国市场"的重演……

喜欢 EA 的 NFS 是一回事,其实笔者心里最想做的还是:有一天,能在国内专用的赛车服务器上,在印有"XX 工作室"所制作的赛车游戏中,和朋友飙上一两把。可惜,那好象还太遥远……不过作为国内的车迷玩家,我还是会期待着那天的到来!■

评分说明

音乐音效

考察游戏中的音乐音效，主要是针对其烘托游戏气氛、表现特定的游戏因素（如敌害出现方位）及丰富游戏环境等方面进行衡量。

图像表现

这一项用于描述游戏在场景、人物形象及过场影像等方面的水平。在考虑画面流畅度、精细程度、色调表现效果等因素的同时，还综合考虑其对硬件效能的运用是否得当。

操控

游戏的可操作性不仅体现在玩者上手的难易程度，同时还决定着玩者对游戏主角的把握能力以及游戏为主角所设定动作的丰富程度。

创意

对游戏界能够产生真正影响的佳作必然在前人未能做到的领域有自己成功的独到之处。我们鼓励突破性的尝试，也把游戏的新颖性作为衡量优秀作品的重要因素。诸如在传统游戏类型中结合其它游戏类型特点、情节发展模式和战斗模式等方面都是发掘新思路的地方。

优点

指出游戏中的最值得关注的特色。

缺点

指出游戏中不可忽视的缺憾。

专属特性

这个项目用于针对不同游戏类型所倾重的独特因素而设定，因为各种类型的游戏之间存在着一些相互不可比的特色部分，而一部游戏在其特色部分的表现正决定着该游戏在所属类型中是否成功，或者说，游戏的类型特色在很大程度上决定着它在整个游戏界中的地位。

一般每个游戏都会根据其游戏类型而在评分项目中获得一个评分专属特性，如果该游戏兼具多种游戏类型特点，其评分专属特性将会有多项，其各项目的加权值均分。如《古墓丽影》兼具动作和冒险的特点，它将获得"动感"及"故事线"两个评分专属特性，其各占专属特性的50%加权。

另外一个需要强调的地方是一般比较流行的"平衡性"的游戏评价角度，这主要是综合描述了游戏中各种因素的均衡如各关卡的敌我能力对比、升级体系、任务设定等等，我们把这个综合项目分解到了各类游戏的评分专属特性中。

动感：动作游戏

动作游戏强调角色动作的流畅性、逻辑性和可控性，在格斗、射击、平台跳跃等题材的动作游戏中，一份动作细腻、火爆刺激、同时又能让玩者通过不断练习而提升主角战斗能力的设计当然会带来最佳动感。

拟真度：模拟游戏、运动游戏

人们往往简单地认为模拟游戏或运动游戏所反映的客观规则越真实越好，但事实表明，过于真实与过于虚假对这两类游戏来说都不是好事。把握好真实的"度"，让玩者在游戏中能够尽兴而为，同时又能为自己的行为找到事实参考，那就是"最真实"的游戏。

故事线：冒险游戏、角色扮演游戏

在梦幻的世界里寻找自己期待的经历，这也许是大多数冒险和角色扮演玩家所追求的最低目标，而在这一最低目标上的表现如何又是这两类游戏成功的关键。一个充满逻辑性的故事发展线程、一个感人肺腑的情节构架以及主角在这其中不断战斗、升级、探索交谈对情节走向的决定作用都是我们在这两类游戏中所关注的。

策略性：策略游戏、战争游戏

在以策略决定胜负的时刻，你需要符合逻辑推理的势态演进规律，你需要能够审时度势的对手，你还需要游戏提供多种解决问题的方案、各种因素相互制约的环境。

世界架构：在线游戏

在线游戏独有的"世界架构"属性不仅包括游戏的初始环境，也包括游戏者之间因互动而形成的社会关系，它们是否合理、完整、平衡、有趣，将直接影响在线游戏的生命力及对生活在其中"居民"——也就是玩家们的吸引力。

资料性：多媒体百科

决定一部多媒体百科是否受到欢迎，最重要的因素就在于其资料是否有价值。

《家用电脑与游戏》杂志的"游戏评析"栏目是由本刊作者及编辑共同完成的游戏评论栏目，其目的是剖视完整的商业娱乐软件产品，介绍各种游戏的特色，分析产品的不足，帮助玩家选购，督促商家提高。我们的评分体系建立在对游戏特性的充分分析基础之上，希望借此可以体现各类游戏的独特风格，准确反映游戏的设计水平。

编辑笔记

这是由文章编辑针对作者文章中的一些描述或评分所发表的编辑观点，可能是对立的声音，也可能是对作者观点的补充，目的是为读者提供更全面的参考意见。

评分计算

为了排除一些模糊的评分标准的不确定性，我们要求作者按照易于量化的单项游戏特性给出评分。各个单项评分采用五分制，我们按照各单项特性在综合游戏表现中所占的比重分别设定了各自的加权，单项评分通过加权计算公式获得综合评分，这个分数将成为读者选择游戏的直观参考数据。

空前

单项评分：在现有技术手段和设计概念的基础上作出了突破性的成功表现，效果前所未有或达到了目前的最高境界。
综合评分：非玩不可的好游戏，值得所有玩家鉴赏。

优秀

单项评分：充分运用现有的技术手段和设计概念作出了成功的表现，效果很好，但还有值得提高的余地。
综合评分：值得一玩的好游戏。如果希望涉猎以往没有尝试过的游戏类型，达到这个级别的作品将能让你准确充分地了解此类游戏的特色。当然，由于不同的玩者会偏好不同的游戏类型及排斥某些游戏类型，所以在选择时请注意游戏类型说明。

良好

单项评分：运用了现有的技术手段和设计概念，表现效果不错，没有什么特别关键的缺憾。
综合评分：达到此级别的游戏仍然是值得注意的作品，虽然它们可能会在某些方面有点不足，但就整体来看，其可玩性还是相当不错的。这是一个为自己及朋友推荐自己喜爱的那一类游戏所必备的参考标准。

普通

单项评分：缺乏对现有技术手段和设计概念的运用，没什么可批评的，但也没什么特色。
综合评分：普通级的游戏一般都不尽如人意，不过它们要么各方面表现平均，无聊时也可相伴左右；要么也会在某一方面有突出之处值得在这个角度上仔细品评。这是适合博爱级的玩家选择的级别。

及格

单项评分：还好没有什么BUG，勉强可用。
综合评分：处于这个级别的游戏可以说是前景不妙，在创意、技术表现等方面的匮乏令人提不起兴趣，也许只有需要研究游戏的资深玩家才会偶尔研究一下这些东西吧。

盟军敢死队II

高级技巧解析&关卡图解指南

文／卜鸿伟、鬼塚英 编辑／东东

上篇 技巧心得篇

《盟军敢死队Ⅱ》在"普通"难度下非常容易，敌人很弱智，没有死亡设定，哪怕一辆坦克从你身上碾过去再碾回来，你也只是奄奄一息，其他队员上去打一针，马上又生龙活虎。也许一代难度对部分玩家来说太高，这次有意降低门槛，让众菜鸟都可以通关爆机。

"困难"才是真正挑战的开始。难度更大，敌人更多疑。活动和搜索范围也更大，火力更猛。比如"非常困难"难度下敌人看到你会立刻开枪，然后再叫人，而"普通"难度下敌人会对你看上个大半天，再开枪。难度越大，医药包补的血越少，来复枪开枪速度越慢，两枪之间的间隔时间长得足以让你死上三回。所以在挑战"困难"时，你要记住一句口号，每次Loading的时候都要对自己说一遍："你行DI~，你是最好DI~，你要有自信~~！"

从现在开始，养成良好的习惯，注意以下几个要点，保证你得心应手，过关速度加倍。

1、「Ctrl」+S/L

快速存／读盘。某些同志经常抱怨存盘时候分辨率切换很麻烦，现在不用再按「Esc」了。

2、声浪

人物跑动会产生声浪，每个人产生的声浪大小不同，注意别让声浪打到敌人身上。用拳脚K人，用刀捅人也有声浪，在小屋子敌人密集的地方，先用拳头打晕敌人，再拖到角落干掉，因为刀产生的声浪很大。

狗吠、吹号、老鼠都产生声浪吸引敌人，要把声浪范围里敌人的目光都吸引到一个方向。在敌人和你的队友谈话时，快速跑到背后用刀捅死他，因为交谈中的敌人注意不到跑动产生的声浪。

3、移动技巧

「Alt」(360度转地图)、「Tab」(观察敌人视线)、「Space」(站起／趴下)，这3个键是潜行、移动中最常用的。「Tab」，在要进入一个区域，必须先扫视那个区域，注意敌人视线；「Alt」，旋转画面，便于观察敌人位置；「Space」，敌人视线扫过来，随时准备趴下。

配合敌人制服的伪装(U)移动。在远距离(就是敌人视线深色区域)，伪装的队员(除了娜塔莎和间谍)跑过，不会被敌人发现，可以很方便很快速的行动。

4、伪装

间谍可以穿所有衣服，无时间限制，但是不能在敌人视线范围跑动，否则伪装揭穿，哪怕穿高级军官制服在低级士兵面前跑也不可以，娜塔莎也是一样(间谍：我内急，赶着上WC，也不行吗？什么鸟规矩……领导一跑就对领导开枪……)。

除了间谍，每个人穿着敌人制服都有时间限制，不过可以重叠拾取得到衣服，最大10。间谍可以命令一个敌人看着某块区域或者走向某块区域。作用非常明显。

5、W和「Shift」的使用

进屋子前记得要用W偷窥，屋内往外也可以。箱子、柜子、死人身上都要W搜索一遍，会有重要道具。

「Shift」是最常用的按键，每个人在每个道具上使用功能不同。如果你碰到一样物品不会使用，按着「Shift」把鼠标移到物品上就能找到答案。小偷「Shift」点击尸体，可以抬起，点击狗，可以把狗背起。水鬼「Shift」点击鱼雷，可以拆除，等等……

6、强攻＋守卫区域

F(来复枪)/M(冲锋枪)+X。如果你准备强行突破，远距离用来复枪，威力大，射程远。室内近距离用机关枪，威力大，可以杀一条横线的敌人，射程近。配合自动守卫(X)，可以干掉陆续赶来的大批敌人，重点是你有好枪，站位要好。

守卫区域+伪装(F+X+U)，间谍最得心应手的快速肃清敌人策略。

7、潜行

尽可能的在移动中穿上敌人的制服，让敌人在远视角区域看不出你。小偷可以攀着墙壁，横向移动，对于过地雷区和铁丝网的封锁很有用。

小偷可以钻小洞，从窗户潜入房间。当1楼守卫森严时，小偷可以爬墙上2楼，然后放梯子E/L接队员上楼，贝雷帽可以爬电线杆在空中漫步，攀爬窗户并从高空跳下。

附：武器装备技巧热键大全

名称	热键	使用方法
Sniper Rifle	A	狙击步枪进入狙击模式，本作娜塔莎也可以使用狙击步枪。
Grenade	A	手雷。工兵用。可以炸开木制的房门。朝门窗和洞里扔手雷，房内有一群鬼子的话，配合W窥视室内，你就赚大了。先丢一颗，杀死几个，等屋内其他鬼子跑来检查尸体，再丢一个，全部搞定！注意，别用手雷去炸装甲坦克，没有任何效果。
Syringe	A	毒液注射器。间谍用。本作毒针不能一针致命。第一针，走醉步；第二针，梦周公；第三针，见上帝。用毒针杀人毒液消耗太大，个别位置难以搞定的敌人可以用之。毒液可以获取，补充。
Knife	A	水鬼用飞刀。有两把的话，可以瞬间连杀面对面交谈的两个敌人。普通难度以上这招不灵了。
Shovel	A	铲子。司机可在敌人必经路上挖个很深的陷进，敌人踩到会掉下去并且坑口自动埋上。
Knife	A	屠刀。杀人"有"痕，见血封喉。本作引入声浪概念，所以屠刀不再象前作那么好用了，需要注意敌人的间隔距离。
Binoculars	B	望远镜。可以从室外观察到室内情况和敌人持有的武器、HP。
Swimming (Submergo)	B	潜入水底。
Swimming (Surface)	B	浮出水面。
First-aid kit	C	医药包。
Officer uniform	D	办公室制服。
Divers suit	D	潜水服。
Snow clothes	D	雪地衣。在雪地不穿这个的话，人物会因为冻伤而掉血，直至冻死。
[illegible]	D	[illegible]
Wire Trap	D	[illegible]
Mine Detector	D	[illegible]
[illegible]	D	[illegible]
Order to [illegible]	E	[illegible]
Rope ladder	F	绳梯。[illegible]
Fish Food	E	[illegible]
Rifle	F	来复枪。射程远，威力大。[illegible]
Pistol	G	手枪。[illegible]
Whistle	H	[illegible]
Release Whiskey	H	把狗狗从包包中放出。
Wire Cutters	I	金属钳。过铁丝网封锁区用。
Take off uniform	J	脱去制服。
Bazooka	K	反坦克火箭筒。威力巨大，[illegible]的一声……啊，整个世界都清净了。
Smoke Grenade	K	烟雾弹。丢在敌人附近，使敌人不能射击；丢在自己附近，使得敌人看不见自己。
Harpoon gun	L	鱼叉。水底使用。水底也会出现敌潜水兵，可以利用鱼群掩护靠近，用鱼叉干掉。
Blow Torch	L	电焊工具。用来打开被锁住的铁门。当然也可用炸弹炸开，了雷[illegible]。
Sheet	[illegible]	绳梯。小偷道具。可以将某些床上的被单拧成绳子。
Sub Machine gun	M	冲锋机关炮。
Sleeping pills	N	安眠药。[illegible]放在地上，按N将药下在酒里，丢在敌人面前。敌人喝了之后，就会呼呼大睡……药性发作很慢。
Mines	O	地雷。
Poison Grenade	O	毒气弹。
Hit with bottle	P	用酒瓶砸人。娜塔莎用。
[illegible]	P	[illegible]，司机专用。
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	Q	打昏敌人。除了间谍和娜塔莎，其他所有兵均可使用。
[illegible]	Q	[illegible]，时间稍很短，[illegible]
[illegible]	Q	[illegible]
[illegible]	R	[illegible]。R放置，再按R[illegible]。
[illegible]	[illegible]	炸弹(了控)。
Lockpicks	S	开锁。
Lipstick	S	抹口红。就是去引诱敌人啦。
Molotov cocktail	S	燃烧瓶。作用类似于手雷，大范围杀死敌人。也可以连丢制造出火墙，阻止敌人前进。缺点是不能从烧死的敌人身上得到装备。
Grappling hook	S	爪勾。水鬼道具，勾住墙壁攀爬。
Grappling hook	S	贝雷帽挖坑隐藏自己。
Give orders	S	谈话，给命令。
Cigarettes	T	香烟。以烟诱敌依然是很实用的方法。注意，对已经有烟和不能离开岗位的敌人无效。
Put on uniform	U	穿上鬼子制服。
Tinned food	U	罐头食品。加HP。非常困难难度下作用明显。
Examine	W	检查，审视。最常用的键位之一。
Attack mode	X	攻击模式。守护一个区域，敌人进入会自动攻击，非常好使的常用命令之一。
Exit from	X	从交通工具中出来。下车、下船、下机、下热气球、下大象……
Time Bomb	Y	定时炸弹。不是很好用的炸弹，倒计时20秒，很难算准，不过大队敌人或者坦克经过时可以通过手雷直接引爆。
Order to look	Z	命令敌人视线转移到一个位置，间谍穿上军官制服，可以和士兵谈话(S)，然后命令他，这命令很重要，配合假军暗杀。
Flame-thrower	Z	火焰喷射器，威力大，一喷毙命，杀人无痕。注意穿白色防火衣的科研人员，他们得用枪械打死。
Reveal and Hide control panel	-	全屏幕显示。某些时候处理地图最边缘的敌人时用得到。
Enemy view	[Tab]	观察敌人视线。最常用键位。
Stand up and Crawl	[Space]	站立/卧倒。

8、暗杀

鬼子没有什么特别嗜好，就是对烟、酒、女人特别在意，偶尔会驻足观看可爱的小动物来逗乐。在敌人没有进入警界状态下（视线是红的），利用一切可用的道具、动物、人物吸引敌人进入暗杀区域，或者引开敌人。

鬼子非常尊重长官，你叫他向东，他不敢向西……利用你的军衔玩死他。别忘了间谍的注射器。

水鬼可以飞刀，射程不错。刀多的话，可以连续飞刀射杀面对面的敌人，而且没有声浪，在某些地方比贝雷帽实用多了。

特种兵大都具备了打晕、捆绑敌人的能力，除去敌人的衣服，敌人就没有威胁了。酒瓶砸人没有声浪产生，所以美女和狗狗的配合很实用。

9、对付大规模敌人进攻的策略

司机可用烟雾弹阻隔视线。

远距离情况下，工兵可以埋地雷、反坦克雷。司机可以挖陷阱、装铁夹、拉绊脚锁，别忘了在上面挂个雷。

中距离情况下，工兵用手雷，司机用燃烧瓶大规模杀伤。贝雷帽拿着手枪守卫在工兵、司机背后，对那些想要从后面偷袭的敌人来个反包抄。

狙击手找个高楼视野开阔的狙击位，在窗口狙击那些流出来的零散敌人。注意敌人会朝着高楼窗口丢手雷。

10、小心敌人的狙击手

有瞄准镜照着你时快找建筑隐蔽吧，否则一枪毙命。

11、技能使用杂谈

司机可以设置铁夹陷阱（相当于一代工兵的夹子）、绊脚锁陷阱，把金属线圈拉在地上，然后在上面挂个雷，等待敌人路过……

队员可以把安眠药(N)下在酒瓶中，敌人会喝酒（不建议使用，等待时间太长）。肉可以用来喂敌人的狗。

娜塔莎可以用酒瓶砸昏人，不过一个酒瓶只能砸一次。

队员可以把床单拧成一段绳子，给小偷使用，作用等于绳。

12、动物

动物是你的亲密伙伴，老鼠和狗起着举足轻重的作用。狗吠、老鼠+飞刀是最佳组合。任务的成败往往就在于你如何使用它们。

下篇　关卡图解篇

训练第一关 练兵

出场人物：工兵、小偷
任务简报：敌方全灭
简明策略：①杀死铁丝网处的德国鬼子；
②让小偷得到6处箱子中的钳子和手榴弹；
③排掉7处的地雷；
④用手榴弹灭了岗楼里的德军。

执行策略：工兵先把1处的德国鬼子干掉，绑起来剥光。再等3处的那个家伙走到3处时一拳打倒他。接着干掉铁丝网旁边的笨蛋德国鬼子，树丛后面的那个家伙可杀可不杀。

小偷从铁丝网爬过去，注意要走公路，因为画线的地方都是地雷区。小偷先从电线杆爬到6处，打开箱子，找到钳子和手榴弹，摸到岗楼里，把那个鬼子打昏。返回铁丝网处，用钳子把铁丝网剪开，然后工兵就可以爬过铁丝网，先把5处的鬼子绑起来，再回到7处，小心将那里的地雷排净。之后，将一颗手雷扔向聚群聊天的德国鬼子当中，送他们坐上飞机回德国去。

训练第二关 拯救盟军

训练第二关 拯救盟军

出场人物：贝雷帽、工兵、司机
任务简报：拯救被困的盟军士兵。
简明策略：①设法让队员到楼上，并找到德军军官身上的钥匙；
②干掉电线杆处的德军，收拾那里的箱子；
③做掉房子附近的德军；
④摸进小房子，干掉里面的鬼子，找到一个发报机，让司机留在那里；
⑤在正确的地方设防，小心德军支援部队；
⑥司机打开发报机；
⑦灭掉德军支援部队。

执行策略：贝雷帽摸到1处，将那里的鬼子先消灭了，之后扛回隐秘地点，剥光他。再摸到2处，先躲在墙角，等楼梯口的军官和墙下面的家伙不注意时，用小刀干掉2处的鬼子，藏到墙角。再等到军官面壁时，做掉3处的鬼子，藏尸灭迹，省得那个军官看到后大喊大叫。

把这三个家伙解决后，就可以让三名队员前进到军官面壁的墙角，等着。小心那个窜上窜下的家伙。用贝雷帽的引诱器把军官引到墙角来收拾他。之后，依次干掉楼梯口处的三名德国鬼子。先做掉电线杆处标号6的鬼子，然后再干掉7号，收拾一旁的箱子，依照顺序干掉房子旁边的敌人，收拾11处的箱子。

干掉小房子里的德军，之后工兵在14处埋下地雷，在13处放下炸弹，在15、16处布防。而后打开小房子里的发报机，引德军支援部队前来，等他们一来就开火，那里的地雷应该会对我方有很大帮助。最后会有一辆虎式坦克前来，用炸弹搞定它。

第一关 黑夜之狼

出场人物：小偷、狗狗、娜塔莎
任务简报：偷盗德军的密码文件，用发报机联系盟军。
简明策略：①在2处的房间联系盟军的支持者，得到小狗；
②在3处的房间联系娜塔莎，断开房间中的两个开关；
③在13号房间中找到蒙汗药、酒和电话；
④用掺过迷魂药的酒迷倒地图正西房间中的德国鬼子，得到钥匙；
⑤娜塔莎打电话给将军，小偷摸进将军的屋子(16)；
⑥利用德国鬼子的电报机联系盟军；
⑦从窗户跳进将军小屋下面的德军宿舍。

第一关 黑夜之狼

执行策略：小偷下水，游到1处上岸，直接进入2号小屋，打昏那里的警卫，与Ally对话得到了狗狗。出门进入3号小屋，先把(1)号、(2)号的家伙打昏，并偷走2号家伙的钳子，进入娜塔莎的房间，与她谈话，记住一定要拿旁边的壁橱(3)和箱子(4)中的物品。

之后，娜塔莎在(5)处勾引巡逻的德军鬼子。小偷沿(6)号路线爬进对面的小房间，假如有需要可以在(7)处停留。进入小房间，打昏(8)号鬼子，得到他的钳子，分别关闭两个开关，再原路返回。把小偷安置好之后，娜塔莎前往13号房间，取得壁橱中的蒙汗药，很简单，只要不要跑就行了。(括号中数字为小地图地点)

小偷从1处游泳到5处上岸，路上一定要注意探照灯和4处的鬼子。来到铁丝网前，先让狗狗闻闻，发现6处那一排都是地雷，所以就先从地雷之间钻了过去，一定要十分小心。穿过第一道地雷线，贴着墙角来到7处。让狗狗到下一道铁丝网前，发现那里又是一道地雷封锁线，而且比刚才的要密得多。没办法，只好爬到墙上，从墙上爬过地雷线。让狗狗得叫声吸引8处的两队德国鬼子，然后小偷则大大方方的前往9处。路上小心12号巡逻队和10号哨兵。剪断9处的铁丝网，爬进去，那里对面有一个望风的鬼子，还好是个近视眼。爬到他旁边，一拳干掉他。

进入门房小屋。里面有一个无线电发报机和大门的开关，小偷先打开了大门。这时，小偷应该先从门缝里看看外面是什么情况再出门，等刚才被打昏的门卫鬼子回来，再给他一拳，让他再睡一会儿。

娜塔莎前往11处，勾引那里的鬼子，好帮助小偷前进，不过还得小心该处的军犬和巡逻兵。小偷进了大院之后，可以先躲在将军小屋对面的塔楼下面等待机会。之后，娜塔莎前往15号小屋，用麻醉药迷倒那里的六个鬼子——只要把麻醉药混在旁边的葡萄酒箱子里就好了。不一会儿，那六个傻瓜就全被撂翻了，娜塔莎从其中的一个身上搜出了将军小屋的钥匙。前往小偷躲避的那个墙角，把钥匙交给小偷。然后娜塔莎前往13号房间，在那里打电话给将军，不一会儿，色鬼将军从小屋中屁颠屁颠的跑出来啦！

小偷冲进小屋，一拳打昏里面的将军助手，从那里搜出了不少好东西，但是一定要注意保险箱里的一份机密文件！逃出将军小屋，再次回到刚才躲避的墙角，娜塔莎前来接应，分散巡逻兵的视线，让小偷前往门房小屋，利用那里的无线电发报机和总部联系。小偷和总部取得联系之后，接到的命令是原地待命，可这里是危机四伏的敌军基地啊！哪里才安全呢？小偷想起了那个德军宿舍，从那个房子的窗户爬进房间，放翻那里的鬼子。然后躲进中间小房间的床下面，任务完成。

要点A：摩托艇不能贴着灯塔开，楼上会听见，外围又有探照灯，所以要算好探照间隔时间开过去靠岸。

要点B：和娜塔莎进入对话模式后，立刻『Esc』结束，然后快速溜出房间，否则敌人苏醒后很快会搜索你所在的房子（难度困难）。

要点C：娜塔莎不能被德国将军（黑制服）看见。在敌人面前不能跑动，要有淑女风度。

第二关 启动!沉默的杀手

第二关 启动!沉默的杀手

出场人物:贝雷帽、水鬼、工兵、间谍、小偷、狗狗
任务简报:营救盟军水兵。
简明策略:①水鬼解决掉水雷;
②工兵解决南面的雷区和铁丝网;
③使用狗狗传送秘密文件(小偷和间谍之间);
④解决掉吉普车旁边的德军军官,间谍穿上他的衣服;
⑤间谍打开大门,开吉普车进入基地;
⑥利用门房中的无线电联系贝雷帽,让他空降船坞顶部;
⑦解决掉船坞顶部的狙击手并且得到监狱长的钥匙;
⑧工兵收集炸弹,解决掉三门大炮、油罐和鱼雷(鱼雷在先前与娜塔莎见面的屋子中);
⑨解救船坞中的盟军水兵;
⑩钻进潜艇脱出。

执行策略:水鬼下船,解决掉那里的水雷,一定要小心狙击手。接着,集结我军将士沿箭头所指前往1处登陆。工兵解决3处的铁丝网和地雷,一定要小心2处的鬼子。之后再解决4处的地雷和铁丝网,也要注意5处的敌人,当他走到最下面的时候,工兵动手清最下面的那几颗地雷,工兵有将近一分钟的时间,完全可以解决两颗地雷,看到那家伙走到最高点时,就赶快往回赶,趴在地上,等待下一个轮回。几个轮回后,工兵就可以顺利清掉全部地雷,为兄弟们开出一条新路。

然后小心干掉5号鬼子,再让间谍吹哨子,叫出小狗。不过之前小偷要先把资料放进小狗的身上。间谍得到资料之后,利用小狗的叫声,解决掉吉普车旁边的军官并得到他的衣服……一个盟军的“德军司令”诞生啦!利用间谍迷惑敌人的优点,把敌人一一干掉,再利用7号门房中的开关打开大门,用无线电联系贝雷帽。

贝雷帽直接降落到船坞顶上,记得要找一个鬼子的视觉死角。一一消灭掉那里的鬼子,并在10处找到正在观赏风景的监狱长,贝雷帽不好意思的“借”走了他身上的钥匙,原地待命。

间谍开车进入基地,之后下车,将门口的德国鬼子一一支开,然后再让伙伴把他们解决掉,营救出在8处等待的小偷。工兵、小偷和间谍一同行动,在地图西面的那个房间里来个大扫荡,特别要注意的是房间中的炸弹和定时炸弹。别看房子里的鬼子多,先让间谍吸引鬼子的注意力,然后让小偷快速地给一拳,再让工兵绑起来他,就大功告成!

把房间扫荡干净之后,工兵和间谍互相帮助的解决掉13、14处的两门大炮。再小心的绕到2处,解决那里的鬼子,之后便可以大大方方的上到15处的炮台上让鬼子们观看礼花。既然来了,就玩得开心点,工兵索性把15处的那个研究鱼雷的房间也炸了。

之后,躲过盖世太保的视线,回到吉普车上,开车顺箭头的方向开去,并在终点停下来。还是间谍加工兵的老组合,小心解决掉那里的鬼子,并且要把他们的尸体藏好,省得节外生枝。之后工兵就可以在12处的油罐前摆上一颗炸弹,别用定时的,要遥控的。炸弹摆好之后就集结我们的大队人马上到船坞的顶部,因为贝雷帽已经事先将那里打扫干净,所以大家都很安全的在上面休息了一会儿。之后,贝雷帽找到进入船坞的门,扔下绳梯,好方便大家。

间谍先进入船坞,分散敌人的注意力,逐个击破,救出被困的我军水兵,并且干掉3号房间中的德军军官,得到文件,并开启船坞的闸门,之后就简单啦!集结我军将士和救出的盟军水兵上潜水艇,任务完成。

要点A:小偷把狗装进背包(『Shift』点狗),从窗口爬出,把文件放在狗身上。间谍吹狗笛,交换文件。室内室外不能互相召唤狗,狗听不见(困难难度)。

要点B:小心吉普车边上的将军,他能看穿间谍的伪装。别乱碰开关,否则要被打。

第三关 白色死亡

出场人物:贝雷帽、水鬼、工兵、间谍、小偷
任务简报:炸毁敌方军舰。
简明策略:①水鬼先营救工兵和贝雷帽;
②进入敌方军舰营救小偷和间谍;
③在军舰中寻找定时炸弹和三个飞机零件;
④用定时炸弹摧毁敌方军舰的炮塔和引擎;
⑤利用无线电发报机与总部取得联系;
⑥利用飞机逃生。

执行策略:一开始,水鬼就碰上了好事儿,他好心的把那个热得走来走去的士兵剥了个精光,之后又在旁边的柜子中找到熊熊牌保暖衣。水鬼将潜水艇里的德国鬼子都灭了以后,便从塔楼(1处)钻出了潜艇。

干掉甲板上的三个鬼子,从2处跳进海里,上岸,解决3处那两个想猎杀野生动物的混蛋,以解决后顾之忧。之后,水鬼先送4处的那个傻鬼子回老家,再用步枪解决5号的那个家伙,换一身白衣服,沿6号路线爬行,小心路上的敌人。

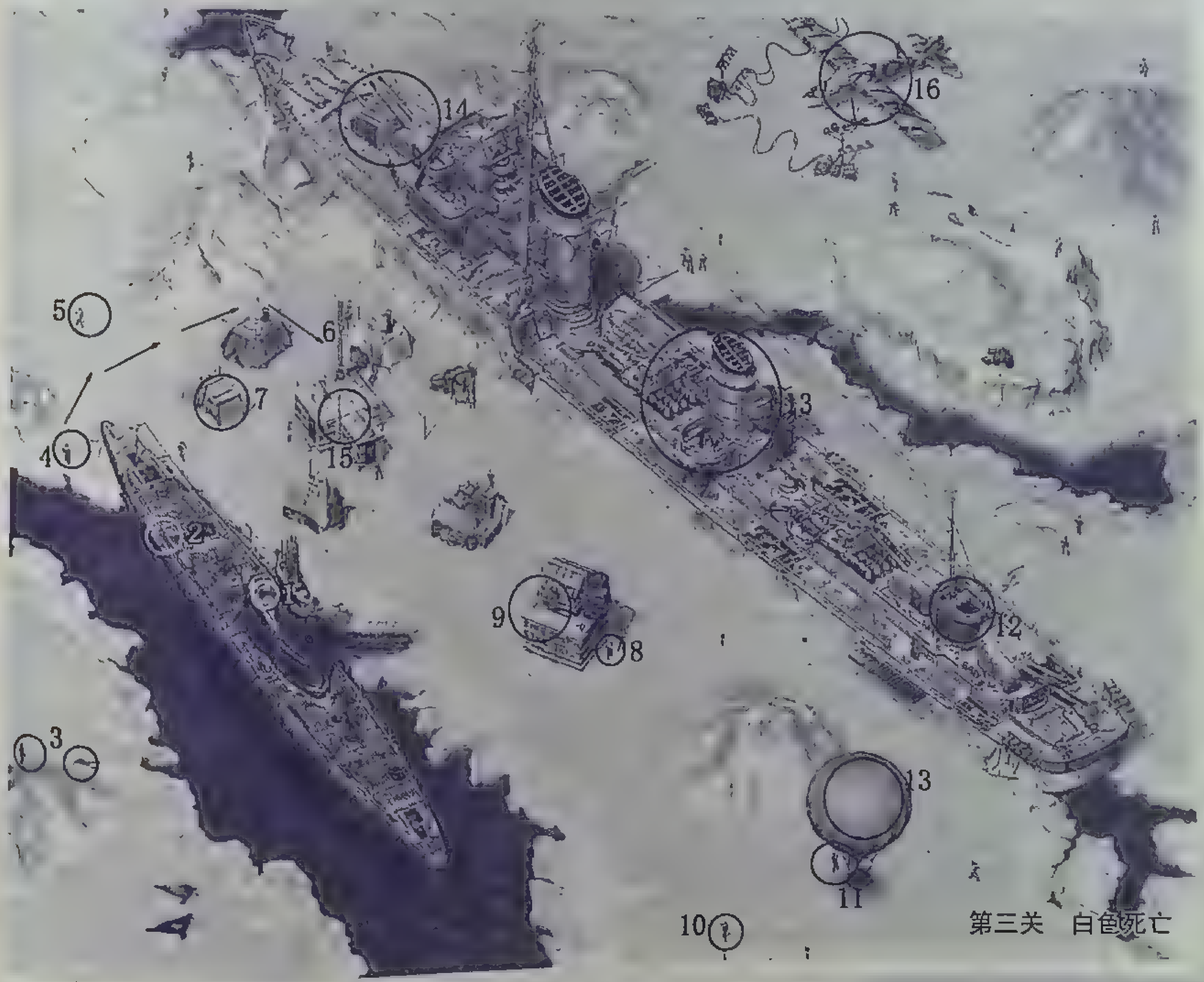
到达后,依次解决那里的笨蛋们,并把尸体藏好。一切都搞定之后,就可以到7处营救工兵了。之后,二人配合,解决8处的那个德军军官,剥了他的狼皮。找到小屋的钥匙,别忘了把军装带上给间谍!进入9号小屋,营救贝雷帽,记得拿上小屋里的那件熊熊牌保暖衣。

用步枪解决10、11两处的鬼子,绕路从东北方的侧弦上船。或是拉一次警报,让敌军把气球这边的梯子放下来。上船之后,从12处的小门进入,下楼,一路杀过去便是引擎室了。解决那里的敌人,再前行就可以找到间谍和小偷,让间谍换上军官服,东走走西转转,在船头找到了一样过关需要的物品。对了,那个船舱里不是还有很多盟军水兵么?先给他们松绑,然后让他们引诱敌人,千万别忘了发给他们武器啊!

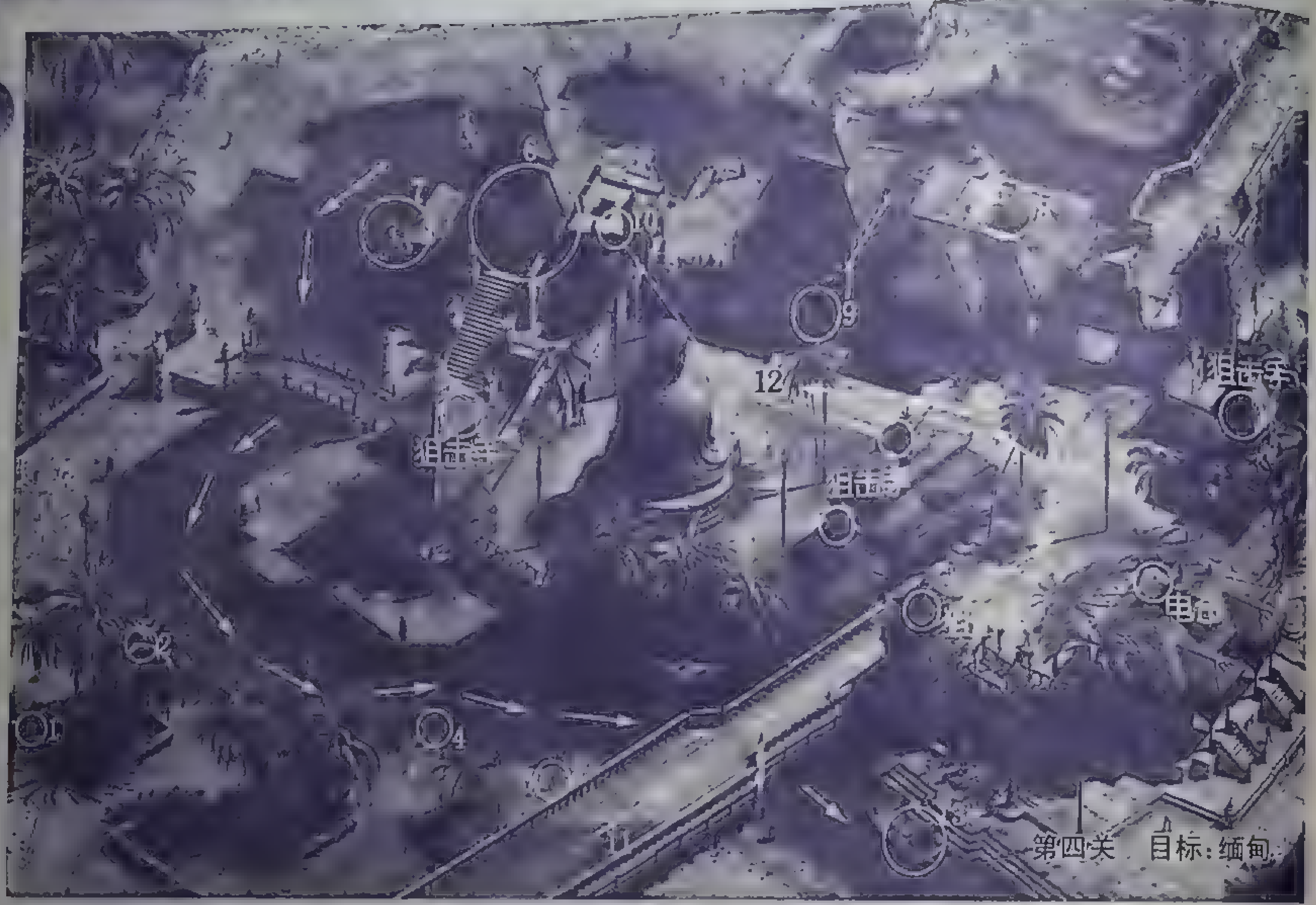
找到炸弹,搞定油桶边上的敌人,利用热气球让工兵安装定时炸弹,炸毁军舰上的炮台和引擎。放完焰火之后,用15处的无线电发报机和总部取得联系,任务完成了!还不快坐上飞机脱出?

要点A:御寒的冬衣一定要穿,否则会因为太冷冻伤,慢慢掉血。

要点B:炸弹必须放在大炮的机房中(大炮边的房间),而不是大炮边上,否则炸不烂那大家伙。



第三关 白色死亡



第四关　目标:缅甸

第四关　目标:缅甸

出场人物:贝雷帽、狙击手、司机、小偷
任务简报:干掉日军司令。
简明策略:①拯救缅甸精神领袖;
②营救7号地区水下的Ghurkas部队;
③联系Ghurkas,武装军队;
④带着Ghurkas前往鬼子的电台;
⑤布防,准备暗杀日军司令;
⑥干掉司令,脱出。

执行策略:先按照1、2、3、4、5的顺序解决掉河岸边上的鬼子,避免后患,也使我方的行动更加方便。从东面的那个小桥过河,用狙击手扫清前方道路,营救6号神殿中的精神领袖。

然后在7处跳水,在水底找到Ghurkas的部队共五人,搞定之后,一路杀出去,前往天台,再顺着神庙的梯子爬下,便可以与精神领袖见面了。最好把鬼子的步枪给那些Ghurkas的部队,让他们武装起来。顺路前往8号小屋,在那里见到胖子Ghurkas,并找到一大堆的狙击步枪子弹。

带着Ghurkas前往标有电台的房子,路上最好先让狙击手解决掉四周的那些同行。让胖子在电台附近待命,之后把武装过步枪的Ghurkas部队分散到各个地方,主要是布防在12号地区周围可以有效攻击的地方。最重要的是要把狙击手放在10号地区待命,先趴下,不要乱动。其他人如司机、小偷之类的就先前往13号的船上等待好消息。

一队鬼子即将从11号箭头的路线出来,所以要先让贝雷帽清理一下沿途的市容市貌,不要摆得到处都是尸体,会使鬼子起疑心的。一切准备完毕之后,让胖子打开无线电发报机,不一会儿,鬼子就探头探脑的出来了,先别理他们,等那个鬼子司令出来后,让狙击手一枪穿了他的脑袋!之后快速逃离!跳进河里,顺着箭头标的方向快快游吧!一直游到13号船上,顺利脱出,任务完成。

要点A:装备Ghurkas军队的方法。随便准备几把来复枪,没子弹的空枪也可以。然后『Shift』点击Ghurkas,进入交换模式,把来复枪放在最上面一格,他们看见鬼子就会自动开枪了。他们拿着空枪也可以子弹无限的打下去……夸张。

要点B:布防策略参考。准备10个燃烧瓶、5个烟雾弹、25发狙击子弹、来复枪N把,控制队员各就各位:狙击手上电台窗口对着桥头就位;司机紧靠在桥下;贝雷帽防守区域(X)掩护司机的屁股;小偷掩护狙击手,枪口对着楼梯。

要点C:烟雾弹先丢好。敌人来袭后,司机等敌人密集时连丢2个燃烧瓶,烧死一堆。再朝前面扔2个,制造火墙,防止敌人快速突破。狙击手对付跑出来的单个敌人。接着司机不断丢扔燃烧瓶,如果有漏网之鱼想来包抄司机,就让贝雷帽摆平。

第五关　桂河大桥

出场人物:贝雷帽、水鬼、司机、小偷
任务简报:炸毁大桥,阻止火车通过。
简明策略:①救助被困在河上笼子中的盟军将士;
②偷取用来炸掉大桥的炸弹;
③营救被困的Guinness;
④在桥的弱点处安放炸弹;
⑤给火车发信号,炸掉大桥。

执行策略:一开始,贝雷帽很快摸掉了1处的两个笨蛋,再在水鬼的帮助下,解决掉2、3处的鬼子。这时小偷沿4号路线爬上去,用老鼠吸引鬼子注意力,水鬼和贝雷帽一路冲上去,杀他个干干净净。然后解决河两岸的鬼子,包括河里的鳄鱼先生。

打扫干净后,水鬼前往6处,割断那里的吊笼的绳子,之后赶快跳到水里,解救困在笼子里的盟军。搞定之后,还是利用水鬼加小偷的完美组合前往8号小屋,因为那里有能炸掉大桥的超级炸弹!但是一定要小心,里面的鬼子精得很,而且密度比较大。

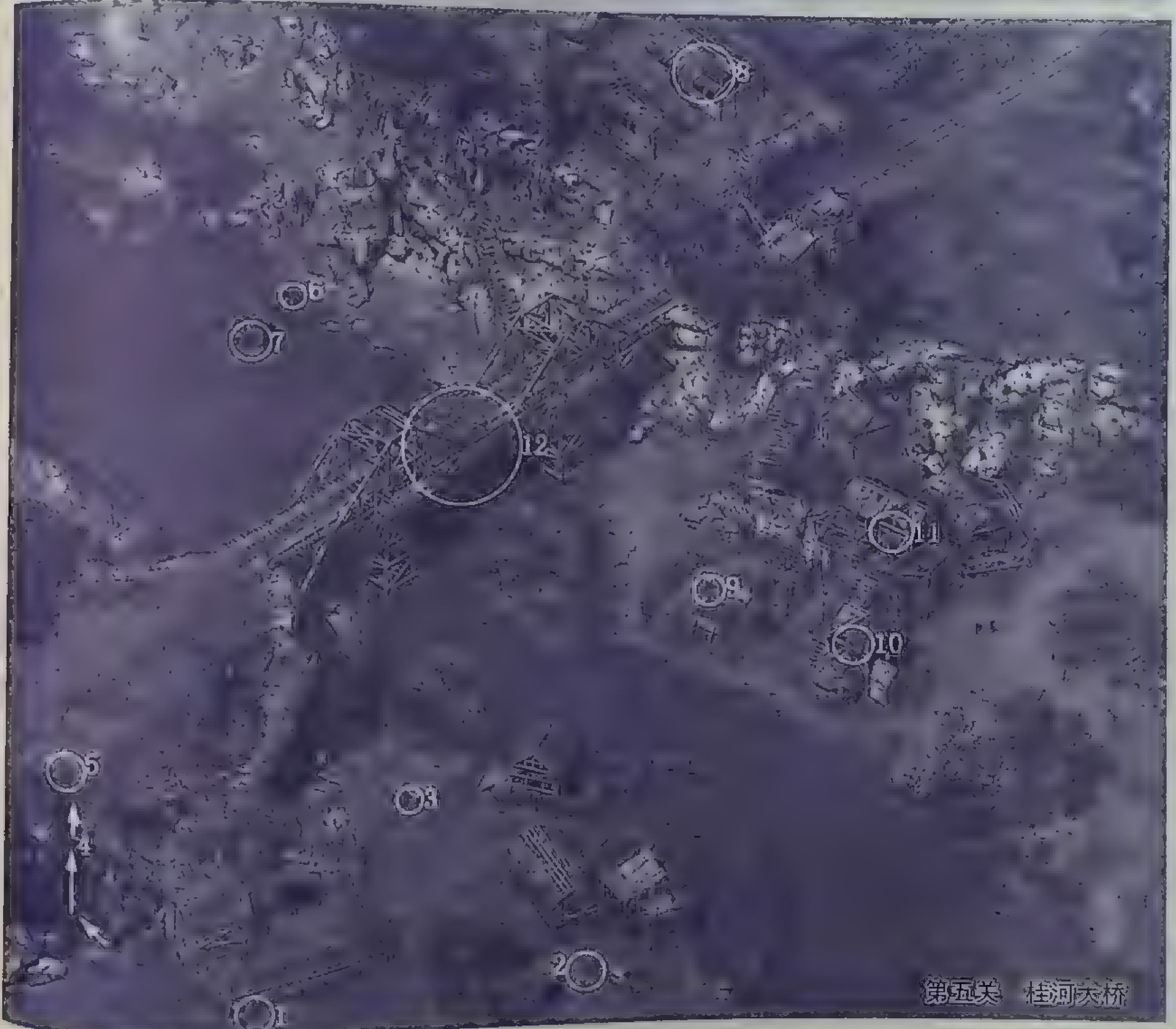
得到炸弹后,让一个人拿上炸弹在大桥附近待命,其他人前往9处解救被困的Guinness。那里有个肥嘟嘟的鬼子,赶快送他回老家,记得搜走他身上的钥匙。

带上Guinness前往10号房间。在10号房间,Guinness向队员们讲解了大桥的构造,现在知道应该在哪里安装炸弹了。传话给在大桥附近待命的队员,让他在指定地点安装炸弹。安装完毕之后,前往11号房间,那里有一台无线电发报机,联系上火车,它很快就会投向炸弹的怀抱。任务完成。

要点A:在拯救河上吊笼里的盟军,潜水打开竹笼时有时间限制。

要点B:把炸弹放在桥中间的油桶里即可。

要点C:只有小偷可以骑大象,骑上大象以后要用键盘上下左右控制,鼠标不行。


第五关　桂河大桥

第六关 沙维尔岛的枪声

第六关 沙维尔岛的枪声

出场人物：贝雷帽、水鬼、工兵、司机
任务简报：炸毁日军在岛上的几门巨炮。
简明策略：①联系船员威尔逊；
②在坑道中找到可以炸毁大炮的炸弹；
③在海中寻找电焊工具，以开动飞机；
④营救被困盟军飞行员；
⑤干掉坑道中的将军，取得钥匙；
⑥顺路拿走坑道中的金人头像；
⑦炸毁大炮，乘飞机脱出。

执行策略：水鬼沿着2号路线把皮划艇划到岸边，一定要注意1号敌人的视线。靠岸后，队员们发现了海难的幸存者威尔逊，收他入队。接着大家沿着海岸游到一旁的沙滩上，利用威尔逊的小喇叭，分散那里敌人的注意力，将他们一一清扫干净。以后这里就可以当作据点了。

解决5号坑道旁边的两个鬼子，进入。在坑道的入口处的一口箱子里找到了一枚炸弹。水鬼慢慢摸到8号海域，潜水。在海中找到了一艘沉船，并在船里找到了电焊工具。但是这里一定要小心，海里面也是有鬼子的！

水鬼归队，和威尔逊组成拯救飞行员的特别小队，拯救被困在9号地区的飞行员，沿途敌人多得可以开Party，所以最好是先让威尔逊进门，看清情况之后，吹喇叭，吸引鬼子的注意力，再让水鬼拿他们当飞刀靶子。

将飞行员救出来后，让他回飞机待命。集结全部队员，从6号地区的梯子爬上高地，那里的7号地区还有一个坑道，进入。还是老策略，要么用手榴弹让鬼子们窝里开花也行。一路杀过去，终于在该死的将军身上找到了钥匙。

工兵和贝雷帽组成盗宝小分队，在坑道中找到一个黄金头像。工兵炸毁头像后面的墙壁，贝雷帽一看，外面就是飞机啊！二话没说，抱着那堆黄金就跑：）之后，工兵等人再次进入5号坑道，从该处一路杀到10号地区的炮台，在那里埋下数颗炸弹。全体回到飞机上，工兵引爆炸弹，任务完成。

要点A：在水底，水鬼可以对着鱼群使用鱼食，鱼儿会绕着你转，扰乱敌人视线。

要点B：海里有鲨鱼。不过鱼枪一枪就能干掉它。

要点C：煤矿铁门可以用炸弹炸开。

第七关 海防港的巨人

出场人物：贝雷帽、工兵、娜塔莎、小偷
任务简报：炸毁日军航母的供油设备。
简明策略：①贝雷帽去仓库营救被困的工兵、小偷和娜塔莎；
②小偷和娜塔莎去偷取定时炸弹和遥控炸弹；
③工兵前往两处供油设备，分别在那里埋下遥控炸弹；
④小偷从起重机爬到航母上，干掉那里一个望风的狙击手，放下绳梯；
⑤贝雷帽和工兵从绳梯爬上航母，引爆炸弹，炸毁供油设施；
⑥钻进集装箱，脱出。

执行策略：因为日本鬼子的布防很是了得，所以千万不要招惹不必要的麻烦，知道大家都看鬼子很不顺眼，但是记住任务第一。

沿着地图的最下面一路杀到左边的最下角，一定要小心4号的巡逻队，贝雷帽可以利用引诱器干掉大多数的沿途鬼子。从左下角，爬行，前往5号仓库营救小偷和工兵。在仓库里一定要注意鬼子的视线。

之后，突然发现那里还有一个小卖部——天然汉方，进去坐坐吧！在里面，我们得知原来大美女娜塔莎也在这个小镇的幸福鼠酒店，三名大男生当然是前往那里去与美女回合啦。搞定之后，小偷和娜塔莎前往6号的军火库，一路上，小偷充分应用那只小老鼠，娜塔莎则利用美色为小偷开辟道路，分散鬼子的注意力，尽量不让小偷遇上鬼子的威胁，也尽量少与鬼子打斗。

进入军火库之后，收拾了里面的两个鬼子，用小偷的万能钥匙打开里面两个上了锁的箱子，找到两个遥控炸弹和定时炸弹，回队，将炸弹交给工兵这个炸弹专家。大家一起配合，分别前往7、8两处，把遥控炸弹分别放在两处油罐旁边，安了炸弹就快闪。

让小偷绕个圈子，到起重机附近，从起重机爬到航空母舰上，打昏11处的鬼子狙击手，放下他旁边的绳梯。再让等在一旁的工兵引爆两处的遥控炸弹，将9处的一队正在训话的鬼子吸引到一旁，从绳梯爬上航母。这期间小偷别忘了多踢那个被打昏的狙击手几下，省得他醒了坏事儿。全员都到航母上之后，钻进12号集装箱，任务完成。

要点A：也可以先联络娜塔莎，她化妆的衣服在老板店里面。由她从仓库带出工兵和小偷。不用杀仓库门口的白衣胖子，这样可以溜入卡车，直接进入营地。

要点B：可以路上埋设定时炸弹，等坦克开过，用手雷引爆炸弹。

第七关 海防港的巨人

第八关 拯救大兵史密斯

第八关 拯救大兵史密斯

出场人物：贝雷帽、工兵、狙击手、小偷
任务简报：让史密斯发电报给我方总部。
简明策略：①救出贝雷帽、工兵、狙击手；
②拯救史密斯；
③偷窃保险箱内文件；
④史密斯使用无线电。

执行策略：这一关其实不是很难，主要是鬼子太多了，杀起来有点麻烦。先让小偷注意1号鬼子的视线，从墙上直接爬到二楼，可爱的贝雷帽好像就在那里啊！用老鼠引开鬼子，解救贝雷帽。拿到贝雷帽的刀子后，就好办多了！一路杀出去！

之后，一同前往4号房屋，在那里营救出被困的工兵。再到6号小屋，营救狙击手。完成后，要在这个房间中的保险箱里找到秘密电文。别忘了给狙击手找一把枪啊！

在8号房屋的地下室，有一个无线电发报机，而且还可以从另一边的洞直接到达河沟9号地区。从那里出去可以减少很多不必要的麻烦，让工兵剪断那里的铁丝网，搞定7号地区的一排地雷，绕个圈，前往8号房屋，解救史密斯。前提是我方身上必须有一个药包。史密斯得救之后，就赶快带他前往刚才那个有发报机的地下室（原路），任务完成。

要点A：这关一开始都是室内战，可以让队员拿着机枪守在楼梯口，然后另一个开枪引诱敌人上来，杀之。简单快捷。

要点B：小偷爬上楼用梯子接队员上去，贝雷帽可以直接爬电线杆进屋子。

要点C：因为这关的鬼子狙击手也很多，所以我方狙击手的子弹很是丰富，让他大开杀戒吧！

第九关 寇地兹堡集中营

出场人物：贝雷帽、狙击手、司机、间谍、小偷
任务简报：找到德军的三份机密文件，并通过电报发给盟军。
简明策略：①在警报不响的情况下，救出被困的小偷；
②在城堡三个房间中找出三份不同的机密文件；
③组合文件，并前往一个塔楼把这份文件发给盟军；
④搭乘热气球脱出。

执行策略：这一关的地形很是复杂，大多数的地区都是房屋，而房屋之中则全都是德军，所以不是迫不得已，尽量少进房间，少惹事儿，完成任务才是第一。想杀鬼子也行，不过动作别太夸张。

贝雷帽、狙击手、间谍、司机四人会合，有条件的话就让贝雷帽把刚开始的那一处的两个军官鬼子做了，给间谍准备一身军官鬼子皮。四人会合之后，间谍先进入准备枪决小偷的大院子，和正在训话的军官讲话，转移他的视线，贝雷帽干掉楼梯上的那个笨蛋。之后就简单了，司机把早就准备好的燃烧瓶扔向那群鬼子，让他们变成烤鸭，救出小偷。

而后直接进入城堡。在城堡中，有三份文件，都十分重要，但是却都藏在衣架上，很是奇怪啊！不过想得到这三份文件并不容易，因为藏得很是分散，而且城堡也很大！战术就是不管什么门都要先看看门缝，窥视里面的情况，然后再让间谍先进去，分散一些敌人的视线，随后其他队员进入，搞定敌人！注意配合一定要好，一旦鬼子报警，全体队员就报销了。

文件分别藏在标号4、5、6处的房间中，要耐心啊！找齐之后登上城堡的塔楼，将这份重要的资料利用无线电发送给盟军。最后我们的队员得到消息，需要乘坐热气球脱出这个鬼地方，而热气球的地点就在刚开始贝雷帽来的地方，一路上的敌人多得像蚂蚁。回到热气球，任务完成。

要点A：小心城堡里的狙击手，不干掉很就麻烦，狙击手可以利用望远镜配合观察，然后把敌方狙击手干掉。

要点B：在前往热气球的路上，一定要做好断后的准备，尽量让鬼子的追兵减少。

第九关 寇地兹堡集中营

第十关 巴黎在燃烧

出场人物：贝雷帽、狙击手、司机、工兵、间谍、小偷、娜塔莎、狗狗

任务简报：与娜塔莎接触，解决掉炸弹装置，在埃菲尔铁塔发电给盟军。

简明策略：①工兵拆除将军办公室内的引爆装置；

②与娜塔莎接头；

③利用塔顶的雷达联络盟军。

执行策略：这一关敌人比蚂蚁还多，很多地方需要打硬仗。不过因为弹药紧张，所以需要间谍、狗狗、贝雷帽相互配合搞搞小暗杀，并且别忘给杀死的鬼子搜身，他们身上大多数都有弹药。在有足够的枪械的情况下，找个好位置，使用自动守卫，开枪引敌人过来集体搞定。等工兵拿到了大量炸弹、手雷之后就轻松多了，可以杀伤大量聚集的敌人。

顺着箭头的路线向前进，可以避免与坦克接触。一路杀到2处，路上别忘给间谍搞一身军官服。间谍和狗狗进入2号大楼，把里面的物品先搜个干净，间谍的物品栏不够大的话，就让狗狗帮助运回大部队所在的地方。

清完楼之后，工兵就应该有手雷了。让他进入大楼，当然啦，别忘了暗杀高手贝雷帽。在与间谍的里应外合之下，很快就杀到德军将军的办公室，里面的几个将军似乎在研究着什么，而且视线也很严密。工兵用一颗手雷将他们一起送上回柏林的大路吧！

完事之后，工兵解决掉旁边角落里的那个炸弹装置，原路返回。间谍和贝雷帽进入3号大楼，摸进那里的电梯，别在二楼停，直接前往三楼，与娜塔莎接头。带着她回大部队。

一行人等全部前往埃菲尔铁塔的4号塔墩。不过它需要一把钥匙才可以打开，要是实在找不到的话，就让工兵用手雷炸开。利用那里的电梯前往6号平台。但是这架升降机一次只能载4人。路上别在5号平台出升降机，否则会惹不必要的麻烦。直接前往6号平台，进入那里的一个房间，该处有第二架升降机，换乘它到顶，再爬一段梯子就可以来到塔尖。用塔尖的无线电联系总部，任务完成。■

7.Ashbury

美丽的海边小城Ashbury是大陆铁路的终点。作为东方的重镇，这里有着民主的制度、美丽的风光、友善的人民。当然，也有困难的任务……这里本来只是个登船的地方，但是却可以得到不少好东西，还是多留一会儿的好。

Quest（7-1）：拿回铁铠

在12 Trellis Way的门口有一个焦急的市民。他在两天前把一套铠甲交给本地发明家做强化改造。但当他去取回铠甲的时候，里面有机器蜘蛛冲了出来向他攻击，被吓坏了的他不敢再进去，因此在门口等待着有能力进去的人的到来。看起来，你就是这个人选。

一进门，就受到了机械蜘蛛的攻击，并不难对付（机械7级）。下到地下室，看似没有敌人……突然中间的箱子突然爆炸了，出现了战斗型机器人Automaton！威力相当强大。好不容易打败了他，从旁边的桌子里找出了铠甲和Automaton的设计图（哈哈哈……我们也有机器人了……什么？要7级机械……还要一件冶炼7级才能拿到的精英全铠？天哪……）

Quest（7-2）：市议会的答辩

市议会门口，市长正在为市内是否要建标志性建筑的问题烦心。议会里正反两派吵得水火不容，市长左右为难。他请你以旁观者的身份说服议员。议员们会提出各种问题，你必须做出最明智的回答，尽可能多的争取到支持。如果Brilliant数量很多的话，就说明这个回答比较得体；如果全是责骂的话，你的口才大概太差了……你不可能取悦所有人，只要有足够数量就可以了，从此以后在Ashbury，你会受到额外的尊敬。结束之后，市长会给你酬金，还会告诉你一个新近发现的古代遗迹位置。

Quest（7-3）：帮助农民

Ashbury西南城外的小屋里，有一个半身人农民。他请你去消灭出没在他地里的野猪。野猪就在屋外不远的地方，消灭它们没有任何困难，但是要小心队友们对你的行为会有所不满。消灭了野猪就可以拿到第一笔酬金。

然后他会请你去搬运5块大石头。这5块石头最重的达5000磅，力量不够的人可能要连铠甲都脱掉。这石头占地还都超过道具栏的一半，虽说任务很简单，但是做起来很麻烦的。把5块石头都搬到旁边的小车里，就可以回去拿另外一笔钱。

Quest（7-4）：解决墓地的僵尸

在墓地的南门，你见到了一个降灵术法师。他告诉你最近Ashbury的墓地里有很多僵尸出没，他觉得这是他一个已死的同行造成的。这么说来在墓地里一定有不错的魔法器，如果你进去把它取出来，他会给你报酬。

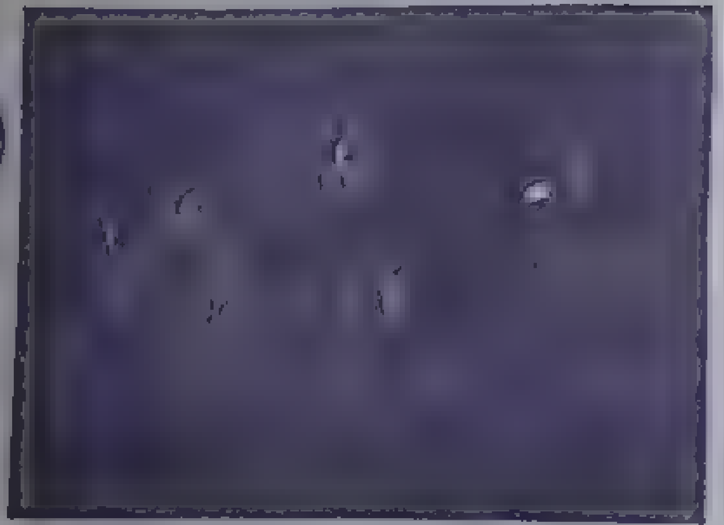
不要和墓地里的僵尸缠斗，它们是杀不完的，直接冲进墓地比较好。第一层的火元素千万别放出来，实在是太难打了！往下的敌人完全不值一提，只有第三层有两个Core Guard比较难对付。最后，可以得到一枚宝石，拿出来给那个法师换钱。自然，剩下的战利品就归你自己所有了。

Point（7-1）：偷窃专家和背刺专家

他们两个被关押在监狱里，你要帮他们越狱。这个任务似乎只能用武力完成，如果你觉得这样不好也可以放弃，反正这两门技能的专家又不止他们两个……越狱难度不大，但会严重影响你的声望。

Point（7-2）：火器大师

火器大师在城市的最南边。他非常反对暴力，坚决不肯给你大师的称号。正当你绝望得要离开时，一个矮人送过一封信来：一个女矮人被某帮派绑架了。于是，你自告奋勇前往帮



派基地——就在东而不远的地方。他们的装备相当精良，有手雷和大威力机枪，但枪法相当一般，不足为惧。唯一要注意的是不要让他们身后的那个半兽人把人质杀死，最好主角先冲过去杀掉他。完成任务回到火器大师处，现在你以你的行动证明了暴力的作用，可以得到大师的称号了。

Point (7-3)：前往 Isle of Despair

Bates 的船是东面的那艘。不必听那个"传奇船长"的胡扯，直接坐上船走人。在离开大陆之前，请确定身上有一块 Karsone Crastal 和一副眼镜。什么？宝石卖光了？那你就只有居岛一条路了……

8、监狱岛 Isle of Despair

这里是犯罪者和隐居者的世界。岛上全是沙漠，十分危险。在这里，你最主要的任务是得到 The Wheel Clan 的线索，拿几张上古文明的设计图。这里你还能找到魔法王国 Cumbria 的前国王 Maximillian。

Quest (8-1)：会见矮人 Thorvald

和门口的卫兵交涉，得知只有 Thorvald 才知道和矮人有关的事情。但 Thorvald 是岛上的要人，不会随便会见陌生人，除非来者经过考验。和 Thorvald 门口的半兽人对话，得知考验是要在门口的竞技场里取得胜利。先让全体同伴在一旁等待，然后和竞技场边上的人对话，参加一对一的单挑。单挑胜利之后就可进入宅邸。

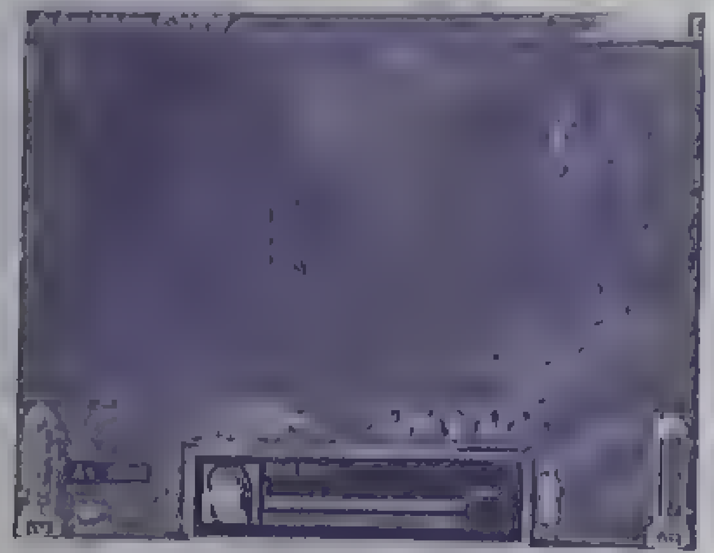
从矮人那里你得知黑山部落从来就没有搬来 Isle of Despair。但是他告诉你，他出身的部落——the Wheel Clan 可能会有进一步的情报。部落的位置和进入方法都非常隐秘，他给了你一本书，从书上你可以知道部落的所在。进入部落还需要一付特殊的眼镜，Thorvald 虽然有，但是怎么也不肯给你。解决的方法是直接攻击他（但是之后的剧情会很困难），或者从他身上偷到钥匙，从一旁的箱子里拿到设计图。需要的物品是眼镜和 Karsone Crastal。做好眼镜后，在岛上的主线情节就结束了。

Quest (8-2)：帮助 Cynthia 越狱

Cynthia 被拘押在岛上，她听说附近有个女子强盗团，请你去求助。虽然听起来不是什么好任务，但是那些卫兵也没几个好东西，Cynthia 还许诺给你一个护身符为回报，还是干了吧！强盗团离此不远，但是她们并不是很乐意帮忙，只给了她一把旧手枪，让她自己越狱。如果你这么干的话，Cynthia 必死无疑。笔者给她复活再加上一大堆附加法术，仍然无法让她越狱，因为她会主动去攻击守卫……最好还是你来帮她越狱，即使你在门口被卫兵挡了下来，也算完成了这个任务，什么时候想要她加入再来就是了。

Quest (8-3)：帮助 Jones 收集古代遗物

Jones 告诉你，在附近的海滩上有一架古



代的奇怪机械，在附近掉落了很多古代遗物。如果你去帮他搜集，他会给你另外一件古代遗物作为报酬。到了海滩上转了一圈，收集了四件古代遗物（其实都是齿轮啊，瞄准镜啊之类的……），还有两张古代设计图（威力和难度都很大）。回去以后，随便挑一件给他，他会拿一件装配原料（是那两个古代设计图之一的）和你交换。

Quest (8-4)：消灭怪兽

门口的卫兵告诉你，在这附近有怪兽出没。沿海岸一直向前走，到了监狱的正北方，发现硕大的脚印。跟着脚印走，在一座废墟里打败怪兽，并从附近捡到了几件装备。回去和卫兵对话会得到一条项链。

Quest (8-5)：给 Maximillian 送酒

监狱里的 Norian 请你给经常照顾他的老人 Maximillian 送一瓶酒。出了监狱，去岛中间的 Max 的屋子。送酒之后，你觉得 Max 的神情总是很忧郁，于是就询问原因。一开始他怎么也不愿说，当你把你的故事告诉他后，他才告诉你自己曾是魔法王国 Cambria 的国王。他讲了很多的往事，并从你这里得知 Warran Lianna 尚在人世，因此要你捎话，说 Maximillian 还活着。

回到 Dernholm，和投掷术专家 Lianna 对话，她十分惊讶。如果你还没有学会投掷术专家，到这里来可就不用花钱了。另外，回到 Norian 处报信，他会给你一瓶酒（根本不知道有什么用处……）。

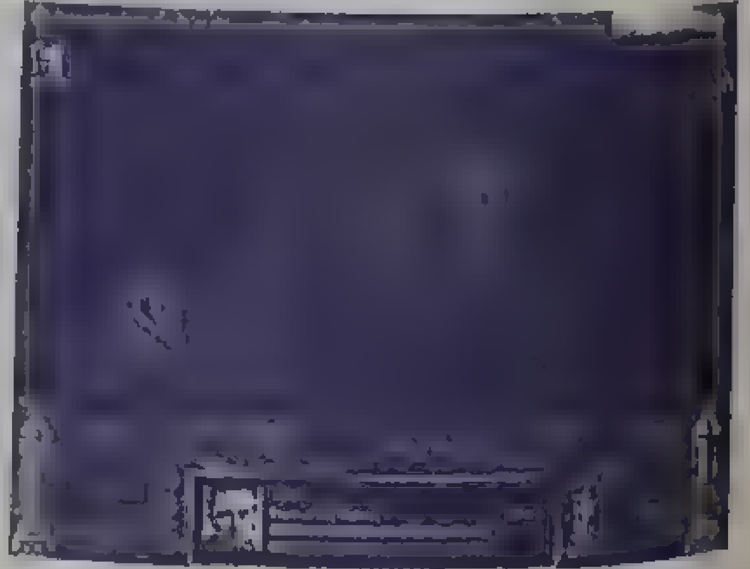
9、the Wheel Clan

阅读了 Thorcald 给的书，得知 the Wheel Clan 在 Great Mountain 的南麓。一进入 Wheel Clan，就出现了一个自称为神的家伙，和你说了一大堆废话，也是有关于"Living One"之类的。愤怒的你出言不逊，那个"神"施展了法力，让你们的疲劳度变为零，倒地……当大家站起来的时候，他已经消失了。the Wheel Clan 看似没有入口，其实入口就是那个石圈，只要你身上有带特殊眼镜就可以看见通道了。

这里虽说是个山洞，可是里面却有个不小的城市和庞大的地下城。城市里可以买到很多象矮人钢、珍稀矿石、小型蒸汽机之类很难买到的原材料。这里的主要任务是向这里的国王询问进一步的线索。此处有能够增加力量的祭坛，只要献祭上熔岩就可以取悦这里的神（大多数的祭坛都是这样的，详细情况参见文后的附二）。

Quest (9-1)：询问国王关于黑山部落消失的原因

进去之后第一件事就是直奔国王所在处，询问黑山部落消失的原因。那个国王对此也不太清楚，他让你下到地下去找长老。那个长老的态度很蛮横，动不动就是"他抬高了手里的斧子……"。幸好，经再三追问之后，你得知这整件事情和精灵族的女王 Silver Lady 有关。但是他连精灵族的首都在哪里都不知道，因为以前都是精灵族主动联络的。所以他建议你去精灵族附近的雪山小镇——Still Water 静水



镇询问线索。另外，我们还替 Isle of Despair 上的 Thorvald 捎了话。

Quest (9-2)：消灭威胁矿工的怪物

从城市的楼梯下去可以到达矿山。这里你可以见到 5 个矿工，他们的首领向你诉说不明怪物杀死了他们很多的同伴，请你去杀死那个家伙。这个任务可以提高你在 the Wheel Clan 的声望，自然是要完成的。在矿山里的敌人都是一般的蜘蛛，威力不是很大，只要小心就可以轻易通过。那个不明怪物是一只恐怖蜘蛛，消灭它之后，你在 Wheel Clan 就成为了英雄。

Quest (9-3)：找到 Vegard 家族的传家宝

Vegard 委托你去深层（the Dredge）找他们家族的传家宝。这个深层的入口在国王宝座的下面，难度和上面的矿山不可同日而语，笔者在此地 Load 了数次。敌人全是 Golem 一级的，一不小心武器就会被废掉。这个任务分为两部分，首先要在迷宫里找到 Vegard 家族的钥匙，然后要在其中一个标有他们家徽的墙后面找到传家宝（其实是一个玩具火车……为此就要跑这么远，真是劳民伤财）。把它送回给 Vegard，不会少了你的报酬的。

Quest (9-4)：寻找 Iron Clan 的墓地

委托人是城里的 Erick。这个任务要等到了 Caladon 才能全部完成——因为在此之前你没有办法拿到 Iron Clan 的位置（具体情况参看后面的第 12 部分）。关于这个迷宫位置的书就是 Victor Misk 家里陈列在玻璃橱里面那一本。阅读了这本书之后，你就会知道墓地位置。之后的任务自然就是拿回 Durin Stone 回去给 Eric 交差了。

可是当我们来到墓地门口，却无法打开部落的大门。仔细阅读那本书，得知需要 Glass Key 才能打开。Glass Key 在什么地方？居然是在 Caladon 的 Panarii 第一神殿的深处，属于供奉的圣物之一！天哪……这是什么人设计的啊……现在的我们根本没有办法拿到那些圣物；具体的拿法参见下面的"重回 Caladon"部分。

当你拿到 Glass Key 的时候，就可以再回到这里了。

打开了部落的大门，我们刚进去，Magnus 就惊讶的发现，地面上的部族徽记和他手中臂环上的徽记完全一样，他终于找到了他失落的部族。大家都为他高兴。在深处打败了机械卫兵之后找到了 Iron Clan 的铠甲和战锤，自然还有 Durin Stone，回去交差吧！

10、静水镇 Still Water

这是一个临近雪山的小镇，以生产宝剑而闻名。我们来到这里的主要任务是找到通向精灵首都 Qintarra 的通路，但是说实话，完成这个任务的过程……十分的搞笑……

Quest (10-1)：询问 Qintarra 的位置

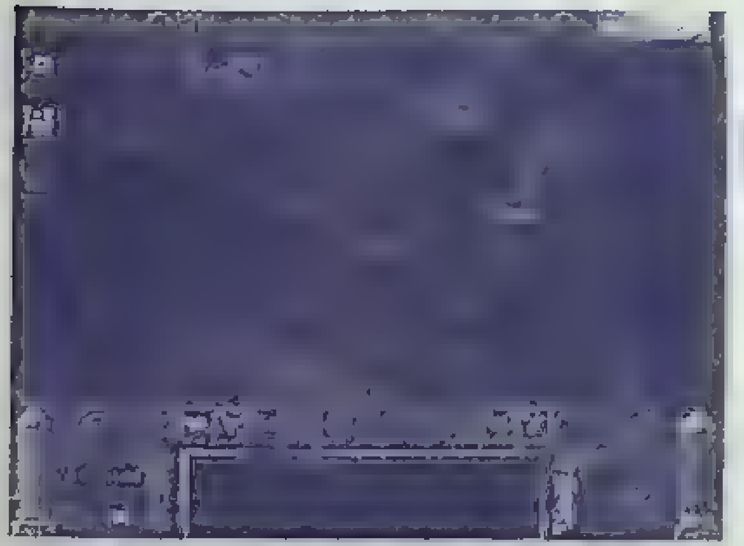
你可以在西北面的一间房子里找到一个精灵贵族。这个精灵贵族十分的骄傲，对你一直用一种居高临下的口气说话。如果你一直低声下气的说话，他就会看不起你，根本不告诉你 Qintarra 的所在——就算你说此事十分紧

急也没用。而且这个家伙询问得十分罗嗦，反复的问"你真的想要知道吗？""你为什么想要知道呢？"，让笔者想起了唐僧……正确的解决方法是在他问你理由时，选择两次等待，他就会着急，这时候再提出要求，他就会答应。

但是事情没有这么简单。在告诉你情报之前，那个家伙要你先去抓一只静水巨人（Still-water Giant）给他。他告诉你：唯一的见过静水巨人的目击者就住在镇子北面的山里。从他的家里出来直接向北走，不久就能见到那人的房子。

Quest (10-2)：抓捕静水巨人

找到了静水巨人的目击者，他告诉你，静水巨人十分好抓，并且给了你一个小笼子。可这个笼子实在太小了，谁也不相信它能放下一个巨人！继续询问，他会告诉你，静水巨人是会变身的，平时以一只蓝色的兔子形式存在（!!）。但是它十分敏感，你必须脱掉所有的护



甲，并且在身上涂上他给你的气味水才能够接近。既然问完了，就马上出发，沿路一直向山里走就可以找到山洞。

按照他的提示抓住蓝色兔子（笼子的使用方法是在兔子身上使用），回到目击者的屋子里。他说，没有见过变身的人很难相信这就是静水巨人，要你去 Tarant 找博物馆里的教授鉴定，并且拿一份鉴定报告回来（昏倒）。

不远万里赶赴 Tarant，找到了教授……可是连他都不相信这是静水巨人！他说这不过是一只染过蓝色的兔子，还说在奇物展览馆里有一张静水巨人的皮。可是根据目击者的证词，那张皮是假的啊……找到了奇物展览馆的馆主，我们又花了 2000 元买了一张假皮——以防万一嘛……否则大家还要跑一次 Tarant 呢，很远的。

回到了 Still Water，我们拿着蓝兔子向精灵贵族交差。他死活也不相信我们的实话。于是我们只好给他那张假皮，然后编了一个经过艰苦搏斗打死身形庞大的静水巨人的假话……没想到他居然相信了，还给了我们 Qintarra 的位置（再次昏倒）。如果你再回去找目击者，他会为人们都不相信真相而悲哀——其实连我都快不相信这是静水巨人了……喂！你给我留下这么个占 9 格的大东西干什么用啊？

接下来，根据精灵贵族的情报，通过布满熊和狼的山脉通道，就可以前往精灵的首都 Qintarra 了。

Quest (10-3)：找回神殿的雕像

在城中的神殿，供奉的是女神 Gesshentiana。她的祝福能够增加你的容貌。但是你无法给她祭品——因为神像失窃了。她的祭司委托你去找回神像。其实这个神像是被制作者偷走的，他的家在镇子的最东面。去劝说他，十分容易就可以劝说成功，那个家伙只要有女神的祝福就满意了……带雕像回到神殿，你的容貌在祝福之下增加了。

Quest (10-4)：完美的红宝石

Gilder Nightwalk 希望得到一颗完美的红

宝石，有 1500 大元的报酬啊！可是这个任务真是不太容易呢……在大陆上只有一处地方有完美的红宝石，那个地方就是 Ruby Glade。那里有可怕的上古恶魔守卫。一到那里你就见到一具精灵的尸体，看来这个平静的地方隐藏着危机……阅读一下那个石碑，得知要避免远古恶魔的出现，必须小心谨慎，避免发出任何声音。具体的做法是脱下所有护甲，让所有队员离队，在石板路上行动，并且启动潜行模式……当然，还要随时存盘，这样就可以避免恶魔的出现了。如果你对自己的队伍有信心，也可以和恶魔硬拼一场。从中间的祭坛里拿到红宝石，回去换钱吧（笔者顺手又偷了回来，拿去又卖了 1500 大元:P）。

Quest (10-5)：寻找失踪的法师

武器店的店主和附近的一名法师是好友，但是最近这位法师突然失踪了，店主很着急，请你帮助寻找。向镇子里的居民打听，得知法师的居所在西北方向的一间小屋里，在附近的山里还居住着一个凶残的 Ogre。在法师充满血迹的屋子外面，你会发现一条若隐若现的脚印。追随脚印而去，就会找到那个法师被关押的地方——Ogre 的山洞。强行打开铁门，放出法师，那个 Ogre 就会出现，注意不要让法师被杀死！回到武器店主那里，他会拿一把 Still Water Blade 作为回报（其实很一般的）。

Point (10-1)：躲避术大师

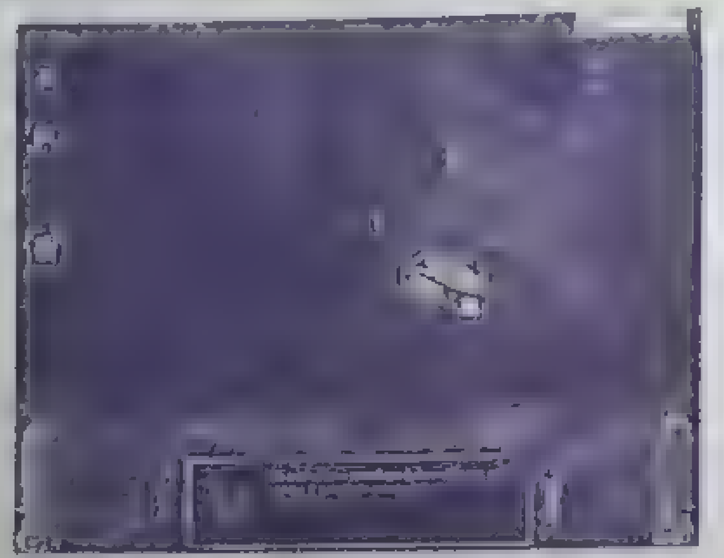
还记得那个肉搏术大师 Sir Garrick 的情敌，Adkin 吗？这位躲避术大师现在瞎了双眼，隐居在这个小镇，一天到晚提防着对手的追杀。他确认了你只是个要获得大师称号的人，而不是追杀者后，咬牙切齿的要你去杀死 Sir Garrick，带回他的眼球。如果你在之前已经和那位女士达成了协议，就应该已经接到了送药水来的任务，并且得到了眼球。否则就过去杀掉那个 Sir Garrick，也可以得到大师称号（Sir Garrick……虽然你给了我肉搏大师称号……但是为了躲避的大师称号……你就安息吧……阿门）。

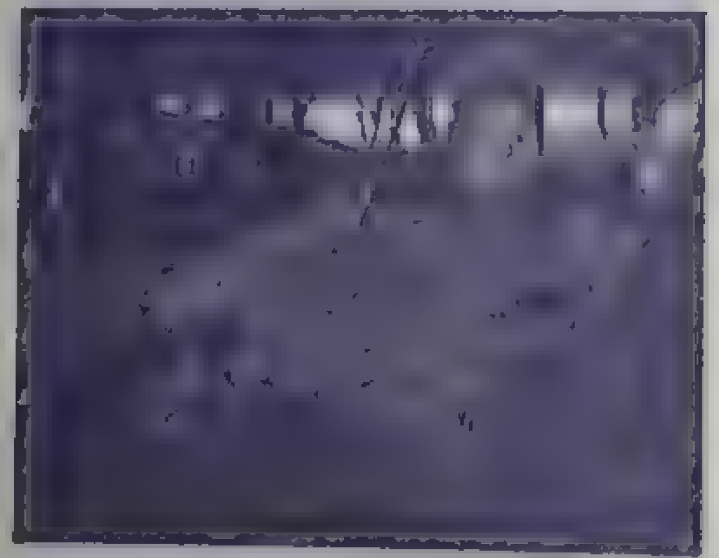
11、精灵的首都 Qintarra

精灵的首都 Qintarra 是一个建筑在树上的都市。本来以为在这里会有个解答，没想到那个 Sliver Lady 和 Tarant 的算命者没有本质区别……反正要先设法见到 Sliver Lady，然后才能继续发展剧情。

Quest (11-1)：解决精灵圣地的人类

你进入了 Qintarra，直奔 Silver Lady 的住处。在门口，你会遇到女贵族 Raven，她要考验你的能力和来意，才能让你们进去会见 Silver Lady（老规矩啦，现在笔者还没见过乖乖让我们见面的人呢），Raven 告诉你，精灵族的圣地 Falcon's Ache 来了一群人类，她要你设法解决他们——但是绝不能动用武力，否则会被诅咒而死。





直接前往精灵的圣地 Falcon's Ache，见到了这群自称是受雇于某公司的勘探人员。无论威胁还是劝说全都无效。没办法，之后选择 2-2-1，他们会主动动手，你千万别还击（可以先让队员离队），他们就会全部死于诅咒之下，如果你动手了也会遭到同样下场。之后回来找 Raven 交差，就可以进入屋内见 Sliver Lady 了。和平的解决方法：如果你的口才够高，穿的衣服合适，就可以冒充他们公司的人，假传 Bates 的命令，完成任务。

Sliver Lady 整个就是一个算命师，说的话全都是隐喻和暗示，还动不动就哈哈大笑……这种东西里怎么能够听出下一步的目标啊？幸好门外的 Raven 可以帮你解释此中的意义。你得知追杀你的元凶 M'in Goard 很可能是一个黑暗精灵。但是没有人知道黑暗精灵的村落所在，除了一个叫做 Renford.A.Terwilligar 的人。所以，我们接下来的任务就是：调查 Renford.A.Terwilligar 的资料，寻找黑暗精灵的村落，在黑暗精灵的村落中调查 M'in Gorad 的情报，并回报给 Qintarra。现在，我们就应该去 Tarant，那里有着世界上最为详细的情报系统。

Quest (11-2)：调查 Renford 的资料

这个任务全部都是在 Tarant 发生的，但是为了连贯起见，笔者就在这里一并介绍吧。来到 Tarant 大学区的调查中心，询问关于 Renford 的资料，得知 Renford 已经死了。同时得知，他有一本叫做 "Horror Among the Dark Elves" 的著作，里面提到了黑暗精灵村落所在。继续询问关于这本书的事情，得知应该去大学图书馆调查。

在大学图书馆，你要交 1500 元钱成为会员，就可以查阅各种书籍。向管理员询问得知并没有那本书，但是查到了另外一本书上有对那本书的评论。管他要来评论，得知评论作者，Caladon 的 Victor Misk 拥有那本书的唯一孤本。事不宜迟，我们从外面的市民口中问到了 Caladon 的位置，径直前往。

Quest (11-3)：寻找 Mithril Ore 给杂货商 Allumyn

杂货商 Allumyn 是这里唯一卖武器的人，但是在森林中很难搞到矿石，因此他想请你去矮人城市 the Wheel Clan 找一些回来给他。这纯粹是个跑腿的任务，Wheel Clan 几乎是常年在卖这种矿石，带回来给他就可以了。之后，他会给你一把上好的弓箭——绝对上好！射击速度居然是 25！缺点是……耗箭量太大了……建议每次从迷宫出来都增加到 1000 支左右……否则后果自负！

Quest (11-4)：洗脱矮人 Jormund 的嫌疑

Jormund 在城市的最西南边，他是一个法师——他的种族颇不适合从事这个职业，所以他在拜师的路上充满了困难。一个精灵法师收他为学徒——条件是一辈子跟着他。Jormund 的老师 Wrath 现在很不正常，他很是困扰，但如果你提出要帮他杀死 Wrath 老师的时候，他会很有骨气的断然拒绝。之后，当你到北边 Wrath 处时，发现那人已经猝死了……

从 Wrath 的尸体上搜出了沾有毒药的酒杯，判断出是毒杀。可是当你回到 Jormund 处时，他已经被精灵抓了起来，怀疑他的理由是"精灵不会杀死别人"……简直是莫须有的罪名嘛！这么一位高贵的矮人居然被怀疑，我们自然要帮助他洗脱罪名（还有，我们也要他的加入）！和矮人探讨一番，得知唯一有可能有毒药的人是药剂师。于是，我们穿过城市，前往最东头的药剂师处。

药剂师不在，他的妻子守口如瓶，但是说话中颇有疑点。撬开旁边的瓦罐（可能不可避免的要杀掉那个女人），发现了药剂师下毒的证据，赶快回去洗脱矮人的罪名吧！你会得到一个 20 级火/土系法师的加入。

Quest (11-5)：调查失踪精灵的所在

Winde 希望你能够帮他找到一个在狩猎中失踪的精灵，他失踪的位置大约在暗黑屏障上的 Bedokaan Village。任务的报酬是一件精灵锁甲。来到了那个村庄，你会找到失踪的精灵——他被当地的蜥蜴人关在了洞里。别急着和他们动手，去和他们的首领对话。一开始他的情绪很不稳定，在你的再三劝说之下说出了原委：一群人类的 Poacher 最近到了蜥蜴人的领地，屠杀人民，剥他们的皮……所以他迁怒于所有的吸血生物……如果你接下消灭 Poacher 的任务，他会答应释放那个精灵。

前往附近的 Poacher 营地，见到 Poacher 的首领，他会反过来请你去消灭那些蜥蜴人。虽说他们的报酬比蜥蜴人要高的多……但是笔者实在是对他们身上的高级枪械垂涎三尺……于是，我就义无反顾的站在了正义的蜥蜴人的一边（那些枪械卖价绝对超过 3000，可是蜥蜴人身上什么也得不到）。再回到蜥蜴人那里，他们就会释放那个精灵，我们的锁甲也到手了。

如果你口才够高的话，本任务中你可以尝试说服蜥蜴人首领采取和平的方式解决，这样可以得到一个能力还说的过去的蜥蜴人战士。

Quest (11-6)：护送精灵 Swyft 到 Tarant

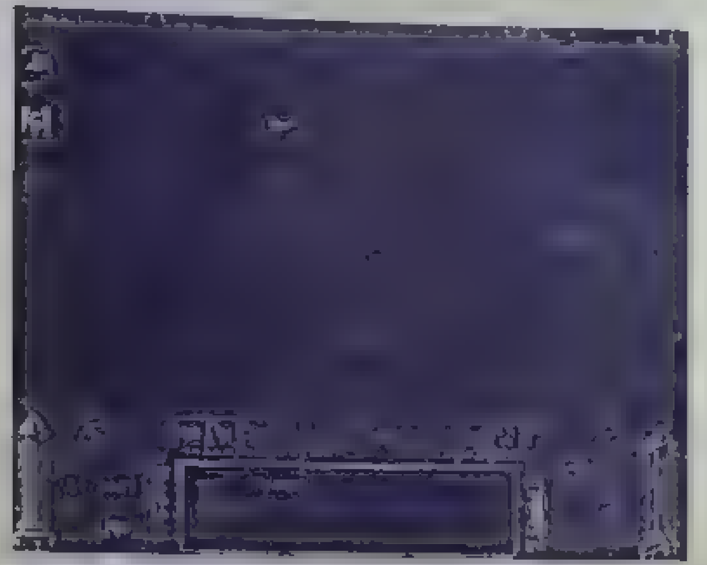
这也是个很简单的跑腿任务，如果你有 Teleportation 就再简单不过了。可是笔者发现程序在此有个 BUG，当我送她到了 Tarant，任务完成了，报酬也拿到了，可是她就是不离队！笔者只好强行开除她，从此以后她的对话就是我没护送她到 Tarant，可是任务栏上任务却是完成的的绿色……怪哉……

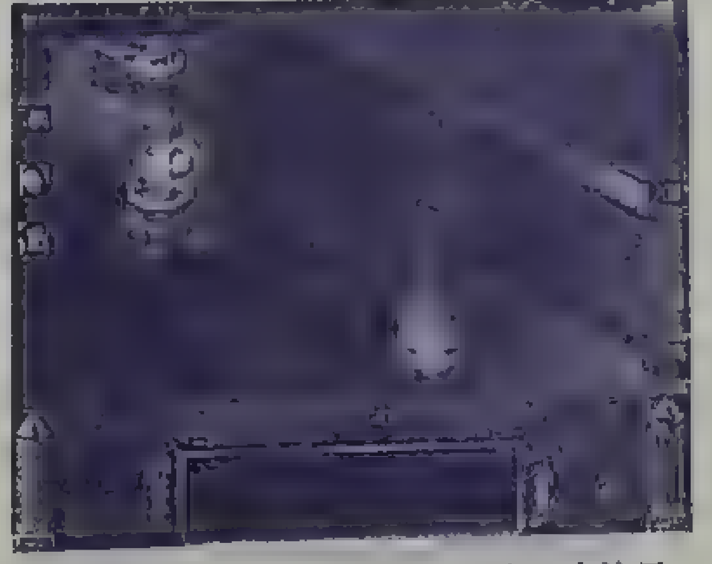
Point (11-1)：治疗术大师

治疗术大师也很好学，只需要阵营为很高的正数就可以证明你的正义（只需要?!）。拿到称号之后，她还会送给你一条项链——不愧是心地善良的治疗术大师！其他的家伙就会刁难人！

12、Caladon

Arcanum 的第二大城市可能就要数 Caladon 了。Caladon 的市容看着比 Tarant 美丽整洁许多，在这里的王宫已经变成了民主执政的





地方——这是个君主立宪制的国家。在这里，我们又有数不清的任务可以做，但是还是先去确定黑暗精灵村落的位置吧。

Quest (12-1)：得到 Victor Misk 的孤本 Horror Among the Dark Elves

他的住所很容易问到，就在墓地旁边。可是当你找到他家时，居然得知他已经在几天前死于非命了！这也太……难道是故意和我们作对？询问他的妻子和管家，得知 Victor 死得不明不白，那一本孤本 "Horror Among the Dark Elves" 更是早已下落不明。这样线索不就又断了？没办法，只好另寻他途了。

如果队伍里有 Magnus，可以用如下的方法发展：前往北方的墓地。墓地管理员显得和 Magnus 很熟，可 Magnus 却悄悄对你说根本就不认识他！不过可以借机好好利用一下：向他询问 Victor 的墓地位置，然后恳求他，他就会给你一把铲子，不过告诉你盗墓要在深夜，而且还要躲过守卫的侦察。你可以从 Victor 的墓里挖出一本书，看着象是传说故事，上面写着 "Rossborough Gift Shop"。这个城市在哪里？回去询问 Misk 夫人，就可以知道这个城市的位置。

如果没有 Magnus，可能就要做一些违法的事情了。去偷窃 Misk 夫人身上的钥匙，打开她床头的箱子，可以找到一本书，上面写了 Misk 家的坟墓在 Roseborough，还有 Roseborough 的位置。反正这样也可以到那个城市去，结果是一样的。

Quest (12-2)：调查 Victor Misk 的死因

从 Misk 夫人那里得知，最近出版的那本 "Cruse of T'sen-Ang" 书上写有了她丈夫拥有孤本 "Horror Among the Dark Elves" 的秘密，直接导致了她丈夫的死。她希望你去调查这本书的作者。

你会从这里的沙发底下发现一张 Elmar Burbottom 的护照，上面还写着他的地址。为什么这张护照会在这里？直奔那座位于城市最西北的宅邸，找到了一张 Elmar 给管家 Carrington 的付款书。回去问管家，但是他拒绝回答。没关系，还有无所不能的 Tarant 查询中心啊！你可以在那里查到 Elmar Burbottom 的住址：Ashbury，14 Trellis Way。还记得那个一直说着写书事宜的侏儒吗？他就是 Elmar Burbottom。

我们赶到 Ashbury，但一个法师袭击了 Elmar，他已处于濒死状态。他为了写书而贿赂了管家，那本书是导致 Victor 死亡的诱因。但是他现在马上就要死了，你也不能再去追究一个死人的责任。我们回到 Caladon，管家已经伏法，始作俑者也死了，这件事情就这么结束了……

Quest (12-3)：侦破连续杀人案

我怎么觉得故事越来越象福尔摩斯探案了？刚调查完一件案子，就又遇上了棘手的连续杀人案，当地的无能警方解决不了，于是托付给我们的主角。

警长提供了两个地址（21 Dragon Turn-

about 和 1 Whytechruch Landing，分别在西北方和城市中心），让我们去调查。在这两间房子里，你除了找到受害者之外，还发现了一个共同点：都有以人类的力量无法打开的下水道盖子（以人力无法打开有情可原……可是连炸药都炸不开就实在太夸张了）！

回去向警长报告，得知又出现了新的受害者：旅馆 2 号房间也发现了尸体。急忙奔赴此地，这次没有找到打不开的下水道盖子，但是在地板上找到了一行醒目的绿色血液刷成的字：L'anamelach。警长得知情况之后说这是恶魔所为，警方无能为力，需要请捉鬼专家 Franklin Pyrne 来解决。如果你想要更多的经验，不妨接下这个杀死恶魔的任务。

由于你对恶魔一无所知，想要消灭它显然是不可能的。好像以前在 Tarant 见过一个恶魔研究专家 Eakins 教授，那么去 Caladon 电报公司给他拍一份电报吧。第二天回电来了，还有一本一起邮回来的书。阅读了书中关于 L'anamelach 的记载之后，得知那个恶魔平时以理智的 Vincent 形式存在，只有当 Vincent 无法用理智控制邪恶力量时，才会变成恶魔，只有使用火之洞窟里的 Blade of Xerxes 才能杀死他。

火之洞窟是一个充满了火元素和熔岩人的地方。这里的敌人十分强大，一不小心就会损失队友或者打坏武器防具（攻击火元素或被它攻击全都会减武器防具耐久）。在山洞的外面，你见到一群也是来找 Blade of Xerxes 的冒险者，你劝说他们把剑让给你，可是无法劝动，这些只为了钱而生存的人就一路向着洞中杀去。不久之后，你就会见到他们的报应：全体死在火元素的手下。对他们的尸体表示了哀悼之后（其实就是搜尸啦），继续前进，很快就可以找到 Blade of Xerxes。

拿到 Blade of Xerxes 再回来找警长，他会允许你通过最东北方的下水道入口（就是那间有两个人守卫着的房子）。下水道里的敌人还算强大，打败了他们之后见到 Vincent，他恳求你赶紧结束他的生命。拿出那把剑，结束他悲惨的命运吧。

出来之后找到警长拿报酬……可是他居然说市民对警方令让外来者破案很不满，以此为借口不给你报酬！虽然有经验值……@#$%&!……

Quest（12-3）：从博物馆里偷窃 K'na S'ea 项链

在西北方的一间房子里，你会见到一个地下盗贼组织（Thieves Underground）的成员，他会请你去博物馆偷窃项链——Nakelace of K'na S'ea。这个任务十分的简单，博物馆里连卫兵都没有，只要开锁技能够就可以拿到手。

Quest（12-4）：Caladon 的人狼

最初看来，这个任务十分普通，只不过是在城外有一个人请你调查一下每天晚上他的兔子无故失踪的原因。等你晚上再来，会发现他的女儿变成了人狼，吞噬着兔子。向他回报调查结果，他会请你去寻找治愈的方法（当然你也可以一口咬定要杀掉人狼，不过……好像残忍了一点），并告诉你在魔法师之城 Tulla 可能会有线索。现在你应该还不知道 Tulla 的位置，要等到剧情发展到第 17 部分的时候才能知道。

Tulla 的城堡里面有十六系魔法的大师，人狼属于变化的现象，应该去找变化魔法的大师。那个大师显得很高深的样子，什么"治疗药水制作不易"之类的扯了一大通，最后开口向我们要 1500 块。哎，不就是钱吗？掏就是了……拿了药水回来之后，你在 Caladon 的声望又提高了不少。

Point（12-1）：修理术大师

在城外的工厂里，你会见到修理术的大师 Hieronymous Maxim。他的工厂被不明来历的人烧毁了，千辛万苦发明的飞机也落入了他们的手中。损失还无所谓，但是没有人相信他能够制造出飞行的机器，这是他所不能忍受的。你告诉他你曾经见过他的飞机，他十分兴奋，请你去给他找一些证据。

这个证据就是那架照相机，如果你已经用他换了 P&S 公司的位置，回到 Shroud Hill 去买回来就可以了（你现在可不缺这点钱）。把照相机给他，他从里面的胶卷中找到了自己飞机的照片，十分高兴；同时，我们的修理术大师头衔也就到手了。Hieronymous 还答应如果你能够带回 Catinglong Rifle 和自动装弹装置回来给他，他会给你装一挺机枪（射速高达 25！可是每一次攻击要耗费 6 发子弹）。

Point（12-2）：陷阱解除术大师

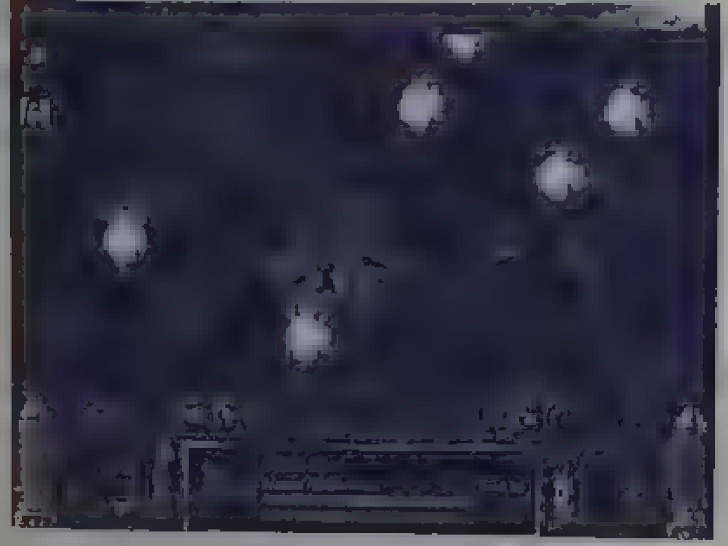
在西北方的 24 Dragon Turnabout，你可以找到陷阱解除术大师。他的任务也十分简单，只要通过一个地下迷宫就可以。这个迷宫遍布陷阱，最好让你那些以踩陷阱为乐趣的同伴们先离队。不过笔者在这里发现了一个 BUG：如果你从你进来的那个梯子上去，程序也会认为你已经完成了地宫的探险，就可以轻易拿到大师称号了！

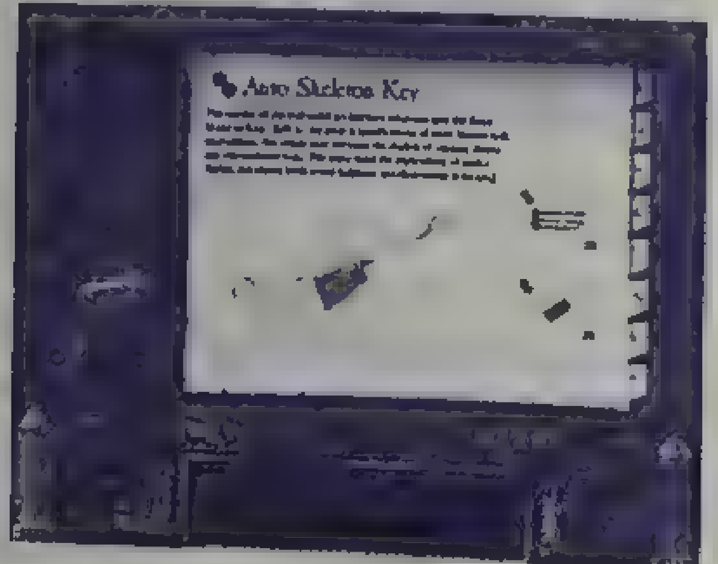
Point（12-3）：潜行术大师

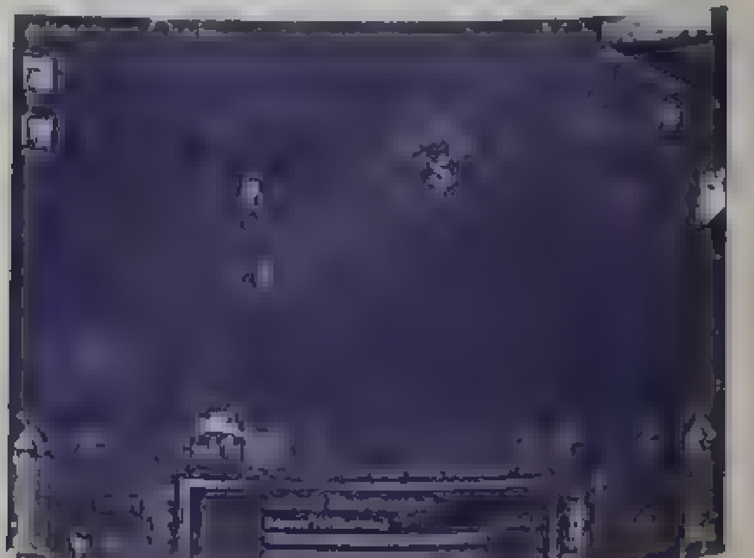
在升这个技能专家时你会得到第一张 Note，上面写着第一个谜语提示，让你去 Caladon 找他留下的线索。在 Mushroom Inn 的 4 号房间里，你会找到第二张 Note。这张 Note 的答案是旁边的床，从床底下找到眼镜，观看旁边墙上的画，会标出一个秘密地点。在秘密地点打败群狼，在一具尸骨边找到第三张 Note，上面让你在 Mushroom Inn 的火光边阅读这张 Note。照此办理就可以得到他的名字 Albert Lens 和表示他所在位置的谜语，这个谜语的答案是 Onion（洋葱）。在城里正好有一家叫做 Onion 的酒店，在里面你就可以找到这位大师，他会给你称号和一枚增强潜行能力的戒指（这个谜题颇为整人呢……笔者看了好半天才明白那个 Mushroom's 指的是那家酒店，害的我在森林里转来转去找蘑菇……）。

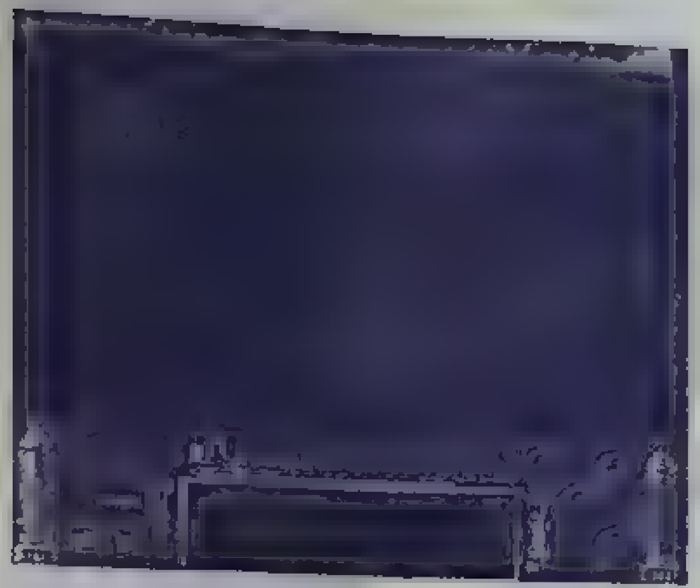
Point（12-4）：地下水道探险

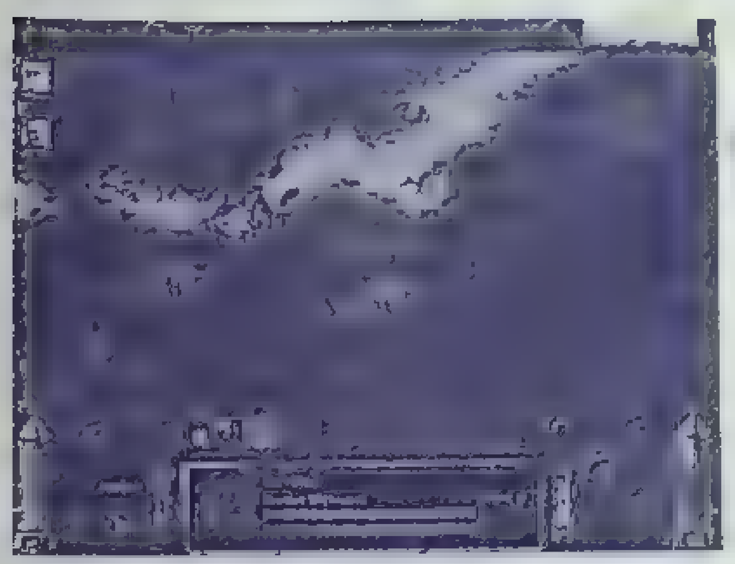
这个城市也有地下水道的！里面的敌人比 Tarant 地下水道里的还要厉害，不过战利品还要多！真是好地方啊！唯一的缺点就是几乎没











有任何剧情……没关系，为了那些宝物也应该下去一趟。还有，Vincent 的藏身处和外面的地下水道是隔离的，不要费心去找通路了。

13、Rossborough、

从庞大的城市 Caladon 出来，下一个目标是位于 Ring of Brodgar 旁边的小镇 Rossborough。虽说是小镇，但这里的旅馆可是全 Arcanum 最豪华的了，第一次见到的人一定会以为这是某个王国的王宫呢！传说这里是 Arronax 被封印的地方，他被永久的封印在 Ring of Brodgar 下面。我们第一次来到这里的主要任务就是找到那本"Horror Among the Dark Elves"。

Quest（13-1）：拿到"Horror Among the Dark Elves"

按照人之常情，你自然会去那间 Gift Shop 询问一番，但是无功而返，那个老板也只知道一些人人皆知的传说。看似线索好像又断了……

向镇中的民众打听一下，得知最近老是有人在夜里去挖 Rossborough 的公墓。想起 Misk 夫人说的 Victor 的父亲 Philip Misk 就葬在 Rossborough，去看一看也是好的。拿了铲子（没有？Tarant 的商店有卖），乘夜色挖开 Philip 的墓，你会在里面找到……"Horror Among the Dark Elves"！简直是没有天理，谁能猜到那本孤本会在墓地里！不管怎么样，反正书是拿到了，赶紧确认黑暗精灵村落的位置吧。

从书上得知了黑暗精灵村落在 Qintarra 北方的森林里，但是无法用传送魔法到达。在去往那里之前，请确保身上还有一个那些追杀者身上的那种项链，如果没有了，赶紧去黑山矿拿一个。什么？都卖掉了？那就……几乎无法可想了……你又要大开杀戒了……

Quest（13-2）：给龙拍照

你会在这里的旅馆里见到 Tarantian 报的记者。他来此的目的是弄到传说中的龙的照片，他允诺给你报酬，请你去帮他拍照。拿着他给的相机，去北边不远的龙出没之地，不用杀那条龙，对着它使用相机就可以了。

Point（13-1）：开锁术大师

在村子里，你会找到开锁术大师 J.T.Morgan 的母亲。J.T.Morgan 现在正被关押在 Caladon 的最高监狱里，他母亲托你去把一套工具送给他，这样他就有把握离开。她还告诉你，每天晚上，最高监狱外面的卫兵会打瞌睡，你可以打开地牢门进去。

来到 Caladon 警局中的监狱外面，全体潜行，开锁就可以进入（那个锁很难开的）。里面可能会遇上几个卫兵，注意别发出太大声音，最好别用枪。J.T.Morgan 的牢房在入口的对称面（不是那些正在睡觉的犯人），需要绕一个圈子。把开锁工具给他后，他让你先离开。

回到 Rossborough，再找到他的母亲，就可以得到大师级的称号了。

Point（13-2）：Saint Mannox 的地穴

看旅馆外面摆的石头，那上面写了一大串数字。这块石头本来是摆在 Ring of Brodgar 中间的，到那里去，按照石头上所记载的方位移动，最后可以找到 Saint Mannox 的地穴。简单的寻找方法：只要沿着海岸一直走就可以找到！这里需要一个密码，经过了第 15 部分 Panarii 教的剧情之后就可以得到。在里面你可以找到 Saint Mannox 的笔记和他的剑，这些东西可以拿回 Panarii 教的第一神殿去换三件宝物。

Point（13-3）：Adkin 和 Lady Durella

如果你在之前完成了帮助 Lady Durella 送药的任务，你在这里就可以看到 Adkin 和 Lady Durella 幸福的生活在一起。看来 Sir Garrick 死得还真是正确啊……呵呵……

14、黑暗精灵村落 T'sen-Ang

费尽千辛万苦，终于到达黑暗精灵的村落了，我们也终于可以知道一切事件的原因了。只要身上带着追杀者的项链，就可以进入这个村子。这个村子和 Qintarra 一样，也是建造在树上的。这里没有任何商店，也没有什么分支任务……

Quest（14-1）：找到 M'in Goard，并且询问一切的原因：

你伪装成追杀者的一员，进入了黑暗精灵的村落。M'in Goard 的宫殿就在西面，进去以后，你可以用"需要可以让任务进行的更好的情报"来套出你所需要的内容。你会得知黑山部落的消失原因是因为黑暗精灵需要技术力量来建造能够让 Arronax 回到这个世界的传送门，而追杀你纯粹是为了让秘密不泄漏——因为他们并不知道那个矮人告诉了你多少东西。注意，问到见好就收，否则她会产生疑心的。

当你离开时，会与暗杀者的领袖狭路相逢。他一眼就认出了你，你实在杀了他不少部下。通过交流讨论，他发现自己完全被 M'in Goard 骗了，他根本不知道黑暗精灵要复活的是 Arronax！暗杀者的领袖感到非常愤怒，许诺以后再也不和你战斗了。接下来，你就可以去向 Raven 交差了。

Point（14-1）：奇怪的黑暗精灵法师

你会在黑暗精灵的村落里见到一个奇怪的女法师，她识破了你是第一次来这个村落，所以绝不可能是暗杀者的成员；但她也不打算告发你。如果你的等级够高而且不是太正义，就可以让她加入（等级 29，擅长地系、力量、时间魔法）。

Quest（14-2）：向 Raven 报告调查结果

回到 Qintarra，向 Raven 报告 M'in Goard 的情况，她对此大为惊讶，并且要你再去见 Silver Lady，以便让她指示下一步的行动。这一次 Silver Lady 说的更加简略："去找 Nesrudin 吧！"至于这个人是谁，在哪里她根本就没说！没办法，只有再出去找 Raven。Raven 说她太年轻了，不知道 Nesrudin 的事情，但是听

说他是 Panari 教的重要圣者之一，唯一被他们所推崇的精灵。Raven 为了继续调查，加入了队伍，她是一个 32 级的弓箭高手，还会水系和白降灵术。世界第一的 Panarii 神殿就坐落在 Caladon，也许到了那里可以打听到进一步的情报。

15、重返 Caladon

再次回到 Caladon，你又面临着许多任务。我们必须找到 Nasrudin 的所在，可是这个过程也是一波三折。制作者从来就没有打算让你很容易的完成一个剧情，这个游戏的任务到了这里都几乎没有道理可言了……

Quest(15-1)：调查 Nasrudin 的坟墓

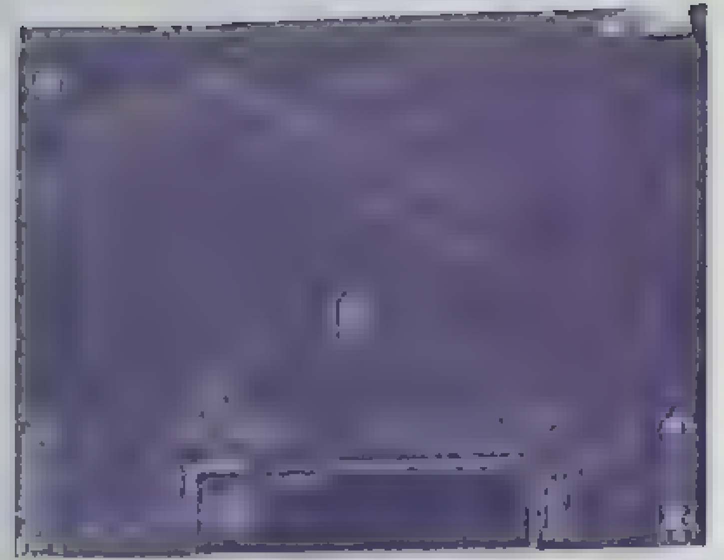
来到了 Panarii 第一神殿，和门口的 Alexthander 对话，你可以得知许多有关于 Arronax、Nasrudin 和 Saint Mannox 的传说。把你的故事向他讲述之后，他会打开后面通向神殿深处的门。左面的 Hadrian 负责看守三件宝物，其中包括 Glass Key，但是他怎么也不肯相信你的故事，也不肯给你三件宝物。如果你帮助他拿到神殿中 Nasrudin 的遗骨，他才肯帮助你。右面的历史学家倒是很好说话，不过他除了给你情报之外没法给你什么帮助……

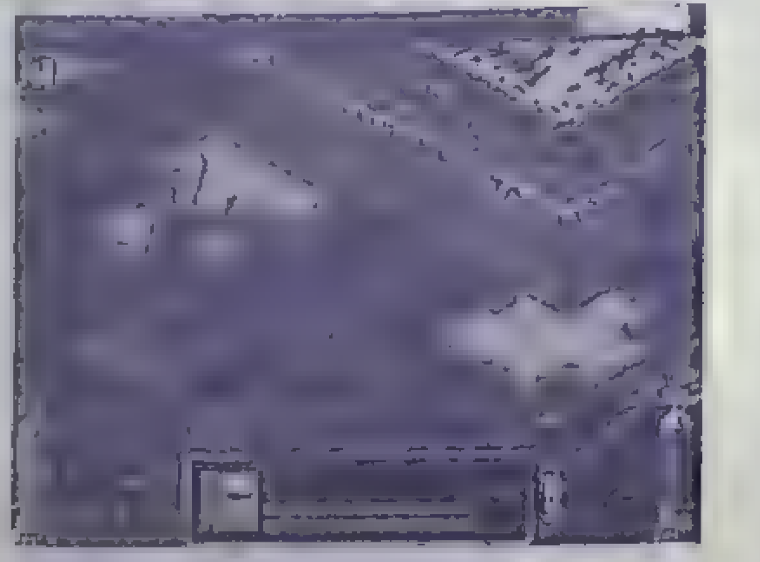
有两个卫兵看守着的那个楼梯是通往 Nasrudin 坟墓的，但是他们说没有一种特殊的袍子就不能让你下去。那东西在 Tarant 的 Panarii 神殿门后的箱子里。下去之后，我们发现这具尸体少了一节手指，在棺材盖上还有两行血字："Oppesite"和"Truth"。回到上面，把尸骨交给 Hadrian，他惊讶的发现这人不是 Nasrudin！少了一节手指的应该是 Saint Mannox，而且那两行血字说明他是被活埋的！他会请你继续调查 Saint Mannox 的事情，去 Rossborough 拿回笔记给他，他就会把那三件宝物给你。而那柄 Mannox 的剑是给 Alexthander 的。

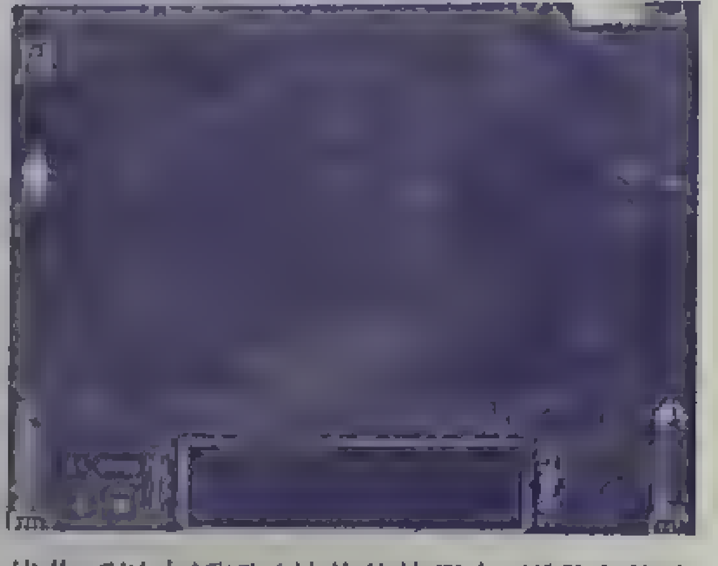
完成了一切之后，去和历史学家对话，他告诉你，虽然 Nasrudin 的坟墓不在 Caladon，但是他从史籍中发现了新的线索：Nasrudin 很可能终老于怪兽之岛 Isle of Thanatos。

Point(15-2)：Virgil 的过去

当你第一次来到 Caladon 墓地的时候，Virgil 会暂时离队。你会在一个叫做 Lawrence 的人的墓前找到他，询问究竟，他会闪烁其辞含混过去。等到你结束了黑暗精灵村落的剧情之后，他会离队，并且说要去解决一些自己必须面对的问题（记得拿下他身上所有的装备和道具）。回到 Caladon，进行地毯式搜索，最







终你可以在酒吧（是单独的那个，不是和旅店在一起的那个）的角落里找到通向地下的秘密通道。刚一下去，就发现 Virgil 被几个人杀死了！这还了得，我们的队员怎能被随意杀死，全体人员冲上，把他们三下五除二解决掉了。在角落的架子上有一个复活术的卷轴，如果你没有法术或者药品的话可以用它复活 Virgil。

复活后的 Virgil 向我们讲述了他的过去：从前他是一个堕落的青年，无恶不作。直到有一天，他的行为害死了自己最好的朋友 Lawrence。痛悔不已之时，他见到了 Elder Joachim，被接纳成为了一名 Panarii 教的僧侣。但是他仍然在一直逃避那些害死 Lawrence 的人，在与你旅行的过程中，他终于下定了决心，面对自己的过去。这时候，我们闻名已久的 Elder Joachim 出现了，他也讲了一些往事，并且鼓励 Virgil 继续奋斗下去。就这样，Virgil 又回到了队伍里。

另外，这时候如果你回到 Tarant，会发现一些新的任务。

Quest(15-3)：加入地下盗贼组织

地下盗贼组织的 Tarant 分部在港口附近的一间屋子里，是你拿到那对头骨的屋子的隔壁。以前你去的话，里面的人什么都不会说，不过现在他们听说了你偷窃精灵墓石的"事迹"，所以想让你加入。不过先要完成一个任务：去城市的行政中心（就是查询中心）偷窃一张地下水道地图，以便他们组织的行动。如果你直接去劝说，负责人怎么也不会给你，还是潜行去里屋偷吧！拿到手之后，你就成为了该组织成员，可以接受更多的任务。

第二个任务来自于 Gilbert Bates 的对手 Cedric，这一次不是让你去破坏工厂，而是去偷窃一张新型武器的设计图。那张设计图就在那个工厂的柜子里。不要想去使用它然后学会制造方法，那张图是不能使用的。还是乖乖的拿回去换钱吧！

最后一个任务钱可是不少啊！2000 大元，不过难度也与报酬相称：去野蛮人的城市偷窃他们的黄金雕像。这里的敌人全都是装备精良的野蛮人！好多人还装备着强大的恐怖铠甲和铜野蛮铠（咦？大家的眼里怎么都闪动着贪婪的光芒啊……）。在那座城市的最深处，除了金雕像之外还可以找到一个上古神的祭坛。

Quest(15-4)：工厂的骚动

Bates 宅邸旁边的那座兽人工厂发生骚动，门口的卫兵准备杀掉骚动领导者。门外的一位绅士托你把一封信带给里面的领导者，让他赶紧放弃骚动计划逃走。不要试图撬正门，你会被门外的卫兵夹攻的。走侧门，进去说服那个家伙，任务就算完成了。不过有个后遗症：你以后再想到这里来买原料的时候，必须要撬锁才能进去……

Quest(15-5)：让 Caladon 加入联合国家

这个任务是成为说服术大师的前提。以前你去墓地旁边的 Willoughsbay 宅不会有人，现在再去，Tarant 的最高权力者——工业联合会会长 Willowsbay 已经回来了。你在他家里还可以碰到一个 25 级的火系/幻觉/治疗法师，他来自于法师之城 Tulla，可以加入。和 Willoughsbay 对话，他会让你去 Bates 宅北侧的城市中心去见他。

一小时后到达城市中心，和 Willoughsbay 谈话，得知他想让 Caladon 加入由 Ashbury 和 Tarant 组成的联合国家，因此需要你去说服 Caladon 的最高评议会。他给了你一本书，让你知道谈判中应当注意的事项。离开的时候，你会在门口碰上另一个组织的人，他希望你去杀掉 Caladon 的国王。我不建议完成该任务，因为会严重影响声望，而且 Caladon 城堡里的精英卫兵等级高达 41，不是好惹的……如果你想完成，去 Caladon 的港口进入大木箱，就可以混进王宫。

来到 Caladon 的城堡，在走廊上你会见到 Caladon 所有的势力的代表。他们知道 Caladon 即将要加入联合国家，所以请你为他们在谈判中谋得最大的利益，而且都有好处的（这就是肮脏的政治啊）。但是，你不可能为他们谋得全部的利益，这样意味着你完全放弃 Tarant 的利益，Willoughsbay 就不会给你说服术大师头衔了。进到里间，站在台子前，谈判就开始了。那个评议会议长会问你 10 个问题，要记住不能忽视 Tarant 的利益，那样 Willoughsbay 只会给你很少的钱；也不能完全放弃 Caladon 的利益，如果这样评议会根本不会签订协议，那些势力代表也不会给你钱……怎样在这两者之间找到平衡，就全看你的外交手腕了。那本书上有 Tarant 的外交底线，可以参考一下。

谈判成功之后，到那些势力的代表那里去领取贿赂，然后出城堡，Willoughsbay 会按照你为 Tarant 谋得利益的多少给你酬金，如果够多他就给你说服术大师称号。

Point(15-1)：盗窃术大师

盗窃术的大师在 Tarant 中心的传送站旁边，是个说话很嚣张的半身人。你可以向他要求学习大师技能，他的要求是……在 Tarant 的中轴路上裸奔两圈（天哪……这都什么任务啊）！脱掉你所有的护甲，裸奔吧……每个人都会对你的行为发出"赞叹"，包括你的队友……回到那个 Sammie 处，他会把大师称号给你，还振振有词的说这样以后在 Tarant 就没有人会提防你了……

Quest(15-6)：前往 Isle of Thanatos

不管你在哪个港口问，也不会有人愿意去那种地方。看来只有得到一艘自己的船了……水手和船长们都说 Blackroot 的疯子比较多，我们还是去碰碰运气吧。

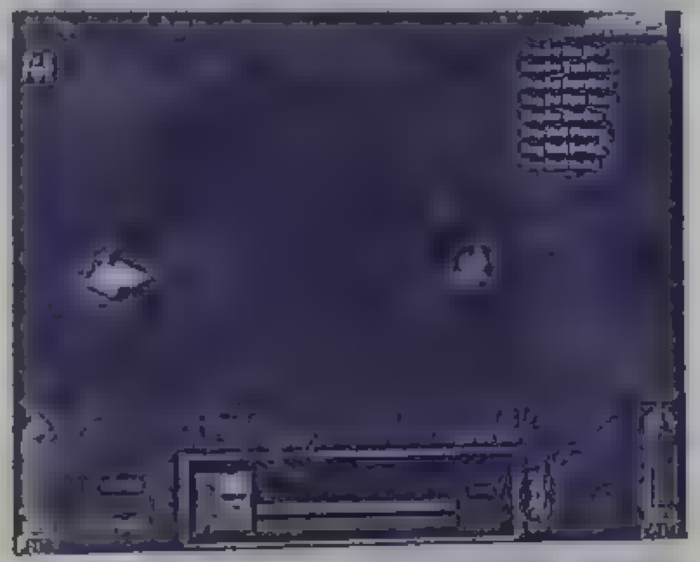
方法一：在那里的港口，你会见到了一个急于出手船的船长，他要 25000 金币。不过按照攻略玩过来的各位一定是腰缠万贯了，不会在乎这点钱的吧！交了钱，从此以后我们就可以自由往来于各港口了。这个方法适用于钱多的玩家。

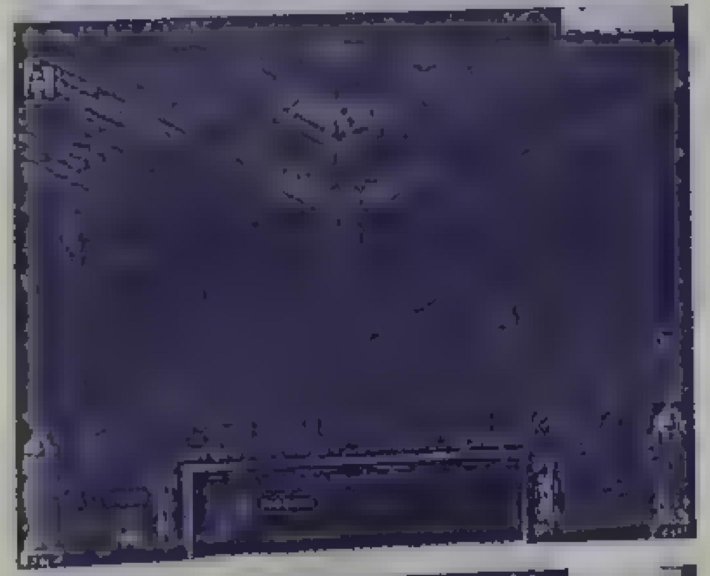
方法二：如果你已经到了赌博术的大师水平，在这里的酒馆你可以找到赌博术的大师。和他赌赢了之后，你就可以得到一艘船了。不过正常人应该不会把赌博术加到 5 级的吧……

方法三：对自己的全面实力有自信，并且想多挣一些经验的人可以选择这条道路。在 Blackroot 的酒馆里有一个醉汉，说他知道一个秘密的宝藏，但怎么也不肯告诉你。没关系，我们可以偷过来（如果偷窃能力太低，可以使用 Fate Point）。从那张地图上可以得知一个闹鬼海岛的位置。

在闹鬼海岛上，你会见到一个被自己的诅咒困在这里的海盗灵魂。他一生作恶多端，死后良心不安，不得升天。如果你想要得到他那条船，可以杀掉他（咦？灵魂怎么能被杀掉呢），不过这么处理好像有点过分。最好还是答应帮助他解决他一生最为后悔的三件事，他就会用那条船作为回报。

第一个任务是把他抢劫的一批财宝还给原主人的家族，那个家族因为他的行为变得非常贫穷。这就是个跑腿的任务，只要你还有铲子就能完成（铲子可以去 Tarant 买）。两个地方离此都不远，应当很快就可以完成。





第二个任务是帮助他恢复一个被他毁坏的祭坛。Vooriden 本来是真理之神的神殿，但是祭坛却被他毁坏了。他会在地图上给你标出那个神殿的位置。那里的祭司为了修复神殿，请你去山脉上的 Torin Quarry 旧采石场搬一块石头回来。如果你觉得石头太重，可以让神殿外面的 Ogre 加入你一块去搬。修复了祭坛，你就可以献祭了，同时第二个任务也完成了。

第三个任务是去摧毁邪恶之剑 Bangellian Scourge，这柄剑可以控制人的灵魂，腐化人的心灵，这是海盗以前在一次冒险中释放出来的恶魔。他请你去将这柄邪剑销毁，这样他就得以安息了。他在地图上给你标出了邪剑的所在地——黑暗沼泽的中央。那里面几乎都是火元素一级的敌人，十分难应付，但是道路只有一条，不难走。把尽头由堕落圣骑士们守卫的箱子里的 Bangellian Scourge 拿出来，投入旁边的熔炉里，任务就结束了。回到岛上，海盗的灵魂得到了救恕，他的那条船从现在开始也归你所有了。

有船之后就可以去 Isle of Thanatos 了。

16、Isle of Thanatos

Isle of Thanatos，一个充满了危险的岛，遇敌几率都要比别处来得高。这里没有任何城镇，来之前做好补给！敌人主要是各种各样的猴子和猩猩，猩猩的叫声可是很有趣的呢。

Quest(16-1)：Land Bridge 的位置

从下船处可以直接进入大地图，不过别着急，向前探索几步就可以找到一个前人留下的营地，在桶里面你会找到一本书，从上面可以知道一个部落和陆桥（Land Bridge）的位置。

Point(16-1)：奇怪部落的废墟

那个书本上记载的部落现在已经空无一人了，只余下了一片废墟。这里的宝箱里有几件宝物。如果你感兴趣，可以去把东南方地图上消灭这个部落的怪兽杀死，也算是慰藉他们的在天之灵吧。

Quest(16-2)：找到 Nasrudin

来到陆桥之后，你要通过一个充满猴子、猩猩和奇怪动物的洞窟，难度不是很高。通过了之后，你会找到一间小屋，在里面，你会见到一个对 Nasrudin 不屑一顾的老精灵，而且说话颇为刺耳。当你与他拼命争辩的时候，Raven 却很恭敬的对他行礼。原来他就是 Nasrudin！大家都认为他已经死了，没人想到他隐居在这里。

Nasrudin 得知了 Arronax 要复活的消息后颇为惊讶，不过他已年老体衰，不能再对付 Arronax 了，所以他要你去寻找古代科技的最高成就之一：Vendigroth Device——当年古代的科技王国为了对付 Arronax 和魔法力量的侵袭所制造的终极武器。实际上，那件武器还没能使用，Vendigroth 就灭亡了。Nasrudin 也不知道 Vendigroth 城在什么地方，但是他告诉了你进入 Vendigroth 荒漠的方法。并告知如果你拿回了那件武器之后，就去 Rossborough 去和他会合，他会把你送进异世界 Void。

17、法师都市 Tulla

来到了 Nasrudin 告诉你的通路，你可以从桥头的地精嘴里得知法师都市 Tulla 的位置。只有到了那里，你才能知道 Vendigroth 遗迹的位置。法师都市 Tulla 是一个很小的城市，但却有着很难的谜题和十六系魔法的大师。我们在这个城市的最主要任务就是找到 Vendigroth 遗迹的位置。

Quest (17-1)：呼唤出 Pelojian 的灵魂

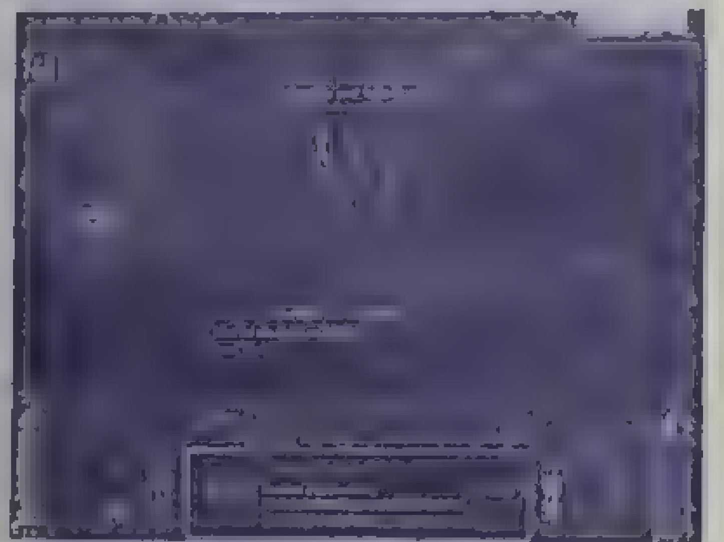
进入城堡，见到城主门口的守卫者，他要你先去楼下看传送点旁边的挂图，并且说这个会有用的。那副挂图是有关于 16 系魔法划分的，好好记一下，对下面那个全游戏最难的谜题很有帮助。再回来之后，你就可以进去见城主了。城主告诉你，只有 Pelojian，Tulla 的创始人才可能知道 Vendigroth 的位置。他已经死了 1000 年了，每天晚上他的灵魂都会在午夜时分出现 1 小时，但从来都没有人能够让他开口说话。看来你必须要解决这个 1000 年都没人能解决的难题了……另外，这里还有通向世界各地的传送门，如果你没有传送术可以使用这里的传送门。

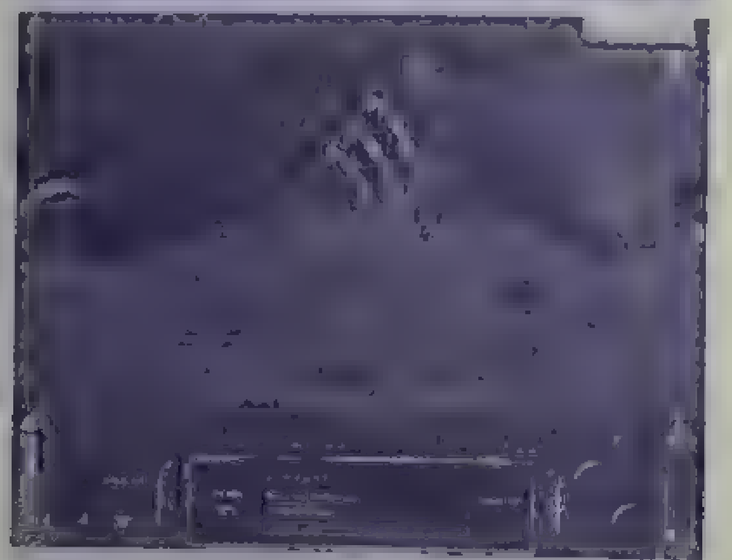
首先，在城堡外面画着四系魔法标志的房子里找到 4 本魔法派系说明书和 Pelojian 的项链。戴上 Pelojian 的项链，这个任务才可能完成。注意 Tulla 的地下，有着代表 16 种魔法的标志：中间环绕着 Pelojian 的灵魂池，还有 4 个魔法大系标志和魔法的总标志。阅读四本书，可以从谜语和暗示中猜到所应该踩下的标志和踩下派系的顺序。每一系的标志可以看自己的魔法栏和那张挂图。如果猜不出来，就看下面的解答吧。

代表自然魔法系（包括地、水、火、风）的是地系，代表精神魔法系（包括预言、精神、反魔、时间）的是预言，代表生命魔法（包括黑、白、自然、召唤）的是白降灵术，代表能量魔法系（包括力量、变化、幻觉、运输）的是力量。踩下这 4 个魔法标志之后进城堡再出来，你就会发现这四个标志不能再被踩下了。等到午夜时分，戴上 Pelojian 的项链，按照精神→能量→生命→自然→魔法的顺序踩下 5 个标志，Pelojian 的灵魂就会出现。他会告诉你古代科技国度 Vendigroth 遗迹的位置。

Point (17-1)：学习魔法的大师

如果你得到了魔法大师的称号，你就可以得到该系魔法的项链，戴着它的时候该系魔法





威力会大为提升！但是你的魔法倾向必须超过 50%才能够获得魔法的大师称号。每个系的魔法大师都要通过一个考验你该系魔法能力的任务，在任务中会考验你对于该系魔法的使用程度（好像都会用到最高级的魔法……），只要记得活学活用，应当不难通过才是，我在这里就不赘述了。

Point (17-2)：得到 Vendigroth 的地图

你会得到另外一条关于 Vendigroth 的线索，这个城市的所有人现在被关押在 Dernholm 的重刑犯地牢（就在国王城堡的后面）里面。以前你的等级不够，守卫的士兵不让你下去，不过现在应该可以了。里面的敌人没有装备，但是战斗能力着实不弱，很多人会高级魔法，颇令人头疼。在最深处，你会见到一个 Halfling，他持有罪恶地图，描绘了 Vendigroth 里面的详细情况，交换条件是带他逃出这个地方。这个迷宫不能从入口离开，要到另外的地方找出口。成功带他逃离之后，你还可以劝说他和你一同冒险，他对陷阱侦测和开锁颇有一套的。

18、地底遗迹 Vendigroth

终于来到了 Vendigroth 的遗迹，现在这里已经变成了蜘蛛的巢穴。在这里，你可以看到电灯，可以从箱子里找到古代科技的设计图，可以找到古代的报纸（叫做 Vendigroth Times……），还可以看到被埋在土里的一个与自由女神像颇为神似的标志性雕像（呵呵，制作小组的幽默细胞真是无处不在啊）。即使从被埋葬的废墟中，你也可以感觉到当年的辉煌。这里的通路是墙上那些有着齿轮形装饰的，就象通风口一般的东西，不是很显眼，要仔细观察。前半部分主要的任务就是收集设计图和原材料，敌人全是不难对付的蜘蛛。

当你见到了一个祭坛之后，就进入了后半部分。那个祭坛十分可怕，它什么都接受——包括人的生命。千万别走上去！否则你就会一命呜呼的。如果你完成了全部的祭祀谜题，可能可以得到回报……详情去看下面的祭坛系统详解吧！进入城堡之后，敌人主要是战斗机器人 Automaton，威力十分惊人。走到最深处，你就可以找到那个 Vendigroth Device。看到 Vendigroth 的情况，令人觉得再强大的文明，也无法逃脱时间的力量……

最后，在这里得到的物品，可以拿到 Rossborough 去给旅店里的人，他对这些古代科技遗物十分感兴趣，你会有报酬的。在 Ring of Brodgar，Nasrudin 让你进入了可怕的世界 Void，去阻止 Arronax。现在，准备好你所有的物品和最强的队员，准备去迎接最后的旅程吧。

19、Void

终于来到了 Void，这里有可怕的敌人和心怀叵测的实力派。还记得那些传说中消失了的人吗？他们都定居在这里，在这个时间停止的世界里争夺着，战斗着。我们首要的任务是要找到 Arronax，然后继续挑战最后的敌人，或者，和他携手合作，掌控世界……如果你要走无恶的路线，让 Virgil、Raven、Magnus 他们全部离队吧，再去收几个其他的人，否则你根本没法战斗的……

Quest (19-1)：找到 Arronax

从一开始的任何一个传送点都可以到达 Arronax 的地宫。当你见到他的时候，他全身笼罩在绿色的光芒之下。和他对话得知你根本就伤不了他，因为他现在被监禁了起来。那绿色的光罩是限制他行动的监狱。当年他一到达 Void，就和亡灵巫师之首 Kerghan 起了冲突，然后成为了失败者。这一次的事件的幕后主使也是 Kerghan，而不是他，无论是建造传送门还是捕捉黑山部落都是 Kerghan 的阴谋。不管你相不相信他，你都杀不了他。看样子无论如何都要去会一会 Kerghan 了，从他身后的传送点就可以到达 Kerghan 的城堡。

Quest (19-2)：打败 Kerghan

这里的战斗极为困难！敌人又多又强，还不怎么吃魔法，血又特别长……在这里，时间系魔法的 5 级群体加速特别有效（个人认为是整个游戏中最有效的战斗魔法）。第一、二两层不算太困难，还有些东西可捡。第三层，你会见到满地的矮人尸体，和最里面的矮人工程师对话，得知他们就是黑山部落的成员，他们把事情的来龙去脉告诉了你，而现在整个部落只剩下几个人了……快要到达出口时有场恶战，那 4 个亡灵骑士委实厉害。接下来，你就会见到一切的幕后主使 Kerghan……

和 Kerghan 对话，得知他是在很久以前被精灵议会驱逐的。然后，Arronax 到达了这里，被他所打败。在这个时间停止的世界中，他得到了强大的力量，可是精神也变得不太正常。他想让整个大陆变成不死生物的世界，因为他认为没有生命也就没有痛苦。你可以赞成他的意见，也可以反对。如果你赞成，所有正义在 30 以上的人都会反对你，和你决一死战，但是 Kerghan 会站在你这一边，Kerghan 会给你一个任务，要你消灭其他四个包括 Arronax 在内的力量。不过这个任务好像没有办法完成，因为其他人根本就找不到；这条路线的结局方法同样也是杀死 Kerghan，然后自己成为神（不过 Arcanum 在你统治下几乎变成了废土……）；如果你反对，那么你现在就要和他开战……

Kerghan 很强，有 1300 点 HP，可是没有什么有效的攻击手段，也不会太难缠的魔法，打起来难度不算太高。当你把他的 HP 打空的时候，他会恢复法师的形态，放出防护罩补血，你怎么打也不可能把他打死的。这时候，拿出你的 Vendigroth Device，就让科技的力量消灭他吧……

一切都结束了。Arcanum 摆脱了变成废土的命运。在画外音——叙述你在世界各地所造下的丰功伟业的同时（和异尘余生的结局方式几乎一样），奥秘的故事落下了帷幕……

附一：Arcanum 全图

因为许多地点必须直接前往，所以附上一张地图，供大家按图索骥……前文没有涉及的场景有 the Cold Place、Wolf Cave、the Bog、Strange Pond、Forbidden Pit，都是很小的场景，箱子也只有一到两个，大家去不去随意。敌人也都不强，基本上属于插花的场景，为了避免大家觉得地图太空……

附二

附二：祭坛系统解析（这张图暗示了祭祀的正确顺序）

在 Tarant 的大学城，你可以找到一位研究诸神的专家，从他那里你可以拿到一本关于诸神的书。在这本书上，你可以得知诸神的喜好。在整个 Arcanum，一共有十二个神，分为 8 个下位神，3 个上位神，和一个最高神。一开始，你只能祭拜下位神，上位神和最高神是不会接受你的祭品的——除非你已经按照他们的意志祭拜过了所有属于他们的下位神。下面，就让笔者来揭晓诸神的秘密吧！

Ter'El，精灵的智慧之神：正义的下位神，他的祭坛位于 Falcon's Ache 的丛林中。他的祭品是一种奇特的木制雕像 Li'tani，这种雕像可以在精灵的商人（我是在 Ashbury）那里买到。给他献祭，你就会得到额外的智力。

Geshitanna，人类的博爱女神：正义的下位神，祭坛位于 Still Water 镇。她的祝福可以通过任务得到，不过为了众神之父的祝福，还是再去献祭一次吧。她的祭品是 Passion Root，这种常见的东西不是很难找的。

Alerbric，矮人的岩石之神：中立（偏正义）的下位神，祭坛自然在 Wheel Clan。他的祝福是强大的力量，而祭品是在矮人矿山中很常见的熔岩（Lava Rock）。

Makaal，蜥蜴人的狩猎之神：中立（偏正义）的下位神，祭坛在蜥蜴人的村落。他的祭品是心石（Heart Stone），这种东西在蜥蜴人的村落附近寻找一下就可以找到许多，得到他的祝福，你就可以拥有额外的敏捷。

Bolo，半身人的盗窃之神：中立（偏邪恶）的下位神，祭坛在 Rossborough 的南面。他的祭品是戒指（任何戒指都可以），给他献上戒指，你的偷窃能力就会增强。

Kerlin，侏儒的金钱之神：中立（偏邪恶）的下位神，祭坛位于 Grey Mountain 北部平原的中央。他的祭品是常见的古代钱币（Mnura Coin），这个东西几乎每个地下城里面都有。自然，回报是你的交易能力。

Shakar，兽人的战争之神：邪恶的下位神，祭坛在古代城市 Kree。他的祭品是骨匕（Bone Dagger），这个东西比较少见，但是可以在野外遇到的抢劫兽人身上找到。他会给你以意志为回报。

Torg，食人魔的杀戮之神：邪恶的下位神，祭坛在 Tarant 西部平原的中央。他的祭品是红宝石（Ruby），常见得我都不用解说了……他的回报是强健的体魄，体质值会上升。

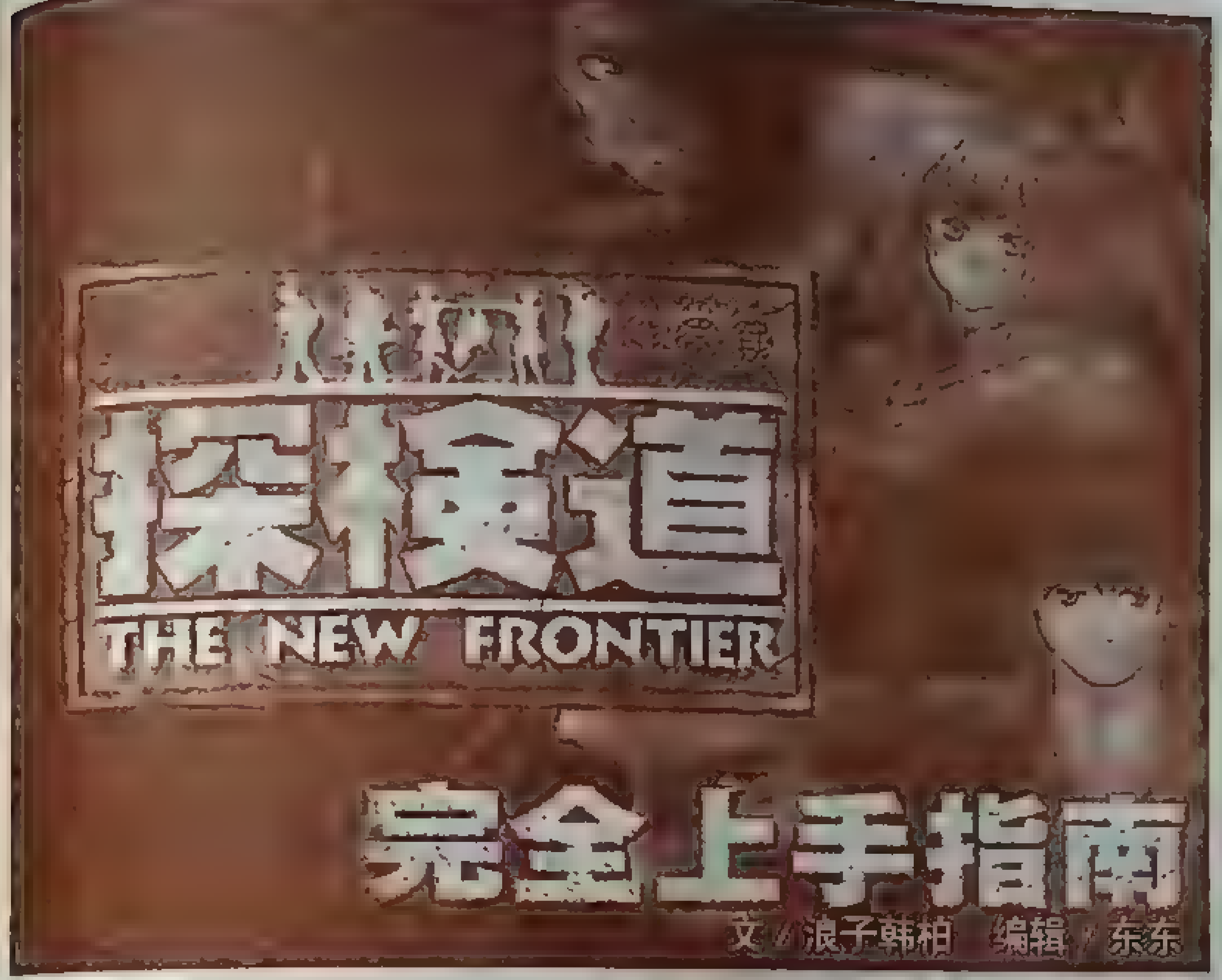
Halcyon，真理之神：正义的上位神，代表了正义的力量。他的祭品是橡树枝，可以在 Wheel Clan 的地下找到。祭坛在 Vooriden，但是你先要把祭坛修复好才能献祭（见海盗灵魂的第二个任务）。要得到他的祝福，先要按顺序祭祀四个属于他的下位神：Ter'El→Makaal→Alerbric→Geshitanna。祭祀完成之后，你就完成了第一个环，现在这四个神的神力你

可以同时拥有了。

Moorindal，阴影之神：邪恶的上位神，代表了黑暗的力量，祭坛位于古代神殿（Ancient Temple）。祭品是黑钻（Black Diamond），在这个迷宫里就能找到。他的祝福同样需要条件，按顺序祭祀四个属于他的下位神：Torg→Bolo→Kerlin→Shakar。献上黑钻，第二个环也完成了，现在你可以同时拥有另外四个神的神力了。

Kai Tan，平衡之神：中立的上位神，代表了平衡的力量。祭坛在连接 Dernholm 和 Caladon 的 Gorgoth Pass 深处。祭品倒是很平庸的 Geode，到处都能找到。在祭拜他之前要先完成正义和邪恶的两个上位神的祭祀，才能开始第三个环。属于他的下位神顺序是：Alerbric→Makaal→Kerlin→Bolo。

Velorian，众神之父：至高神。他的祭品是你自己的生命——所以记得带 Virgil 去，好复活。祭坛在 Vendigroth 的深处，只要你完成了上面所有的步骤，拥有了三个上位神的祝福，踏上祭坛，你的能力就会在死亡中得到升华。得到了他的许可，你就可以拥有所有的神的祝福了，再也不会出现冲突和诅咒的问题了！这个可顶得上提高 10 级啊！■



一、系统菜单

与普通游戏并无区别，唯一要注意的是存档分为两类：

1、每一关卡之间存档。就是在野营时选择"准备"——"ロード"进行存档。只有在过关的时候才可以，平时不行。

2、关卡内的自动存档。玩家选择"中断"游戏，就会自动存档。下次再使用中断时就会自动删除上次的记录。这个存档方式类似于《大航海时代III》。

二、游戏简单流程

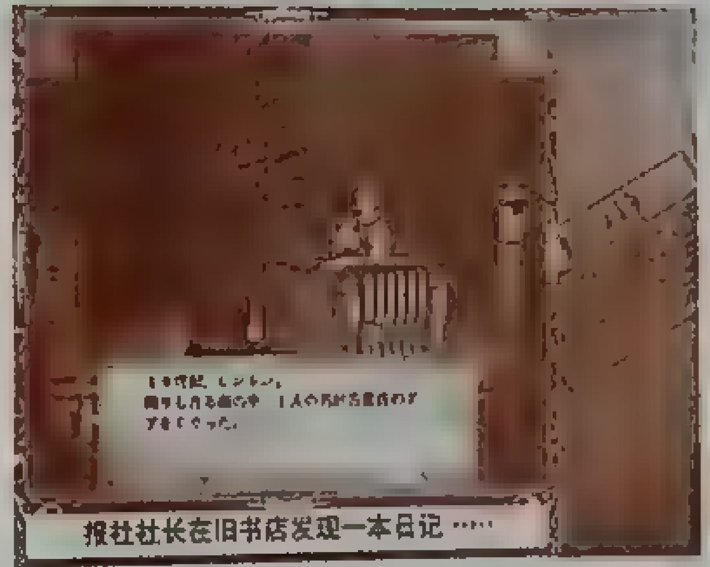
主角拉利·多拉维丝接受社长的命令后开始探险的旅程，找到指定的发现物后本关就结束。每一关结束后，开始自由选择下一个探险的目标物。

三、状态界面

这个界面位于整个游戏画面的右边，从上到下分别是：

1、迷你地图：已经探险过的地方黑雾会消失。

接受冒险的任务


报社社长在旧书店发现一本日记……

2、MAP：地图探索度百分比。

3、Date：从探索开始所经过的日数。

4、Time：现在的时间。探索时时间会过得飞快。

5、天候：包括晴天、多云、雨天、大风。

6、游戏选项：功能同游戏中点击鼠标右键。

7、队员状态：功能同游戏中右键点击队员。

8、队列变更：进行队列变更。

9、粮食：显示探险队拥有的粮食数量。没有粮食，队员的忠诚度会下降，甚至逃跑。

10、资金：显示探险队拥有的资金数量。雇佣的队员每天都需要支付工资，所以必须留下足够的钱发工资。

11、一日粮食消费量：这是根据队员人数、厨师调理能力、行军是捕获型／捕猎型来决定的。

12、一日资金消费量：每日要发的工资数

13、探险队状态：雷达状图标表示探险队状态。红色是队员体力，蓝色是队员忠诚度，状态低下的话颜色会变黯淡。

探险队状况一览

探索力：找到发现物之必要能力。

捕获力：食物确保之必要能力。

治疗力：由医生的数量和医疗能力决定。

搬运能力：指整个队伍的物品携带能力。千万不要带上过多的粮食、药品和武器，因为宝物也是要占空间的。

行军能力：队伍的行军速度，和阵型关系较大。

队伍人数：这个决定队伍的总体生命力。

士气：队员忠诚度的水平，可以影响其他能力。

攻击力：由全体队员的战斗力总和决定。

四、队员指令

在游戏画面的下方，对队员槽点击鼠标右键，会有以下的表示：

1、治疗：　治疗分药物和医生两类。"药物"是指用药回复队员体力。药品是需要补充的；"医生"是指派队伍里的医生回复队员体力，同样消耗药品，没有药品的时候只能回复部分体力，这个指令每天使用的回数有限制。

2、报酬：给予特别报酬能提高忠诚度。

3、解雇：除了游戏主角、副队长、情节必需角色，其他人员均可以解雇。

五、队员基本能力

1、职务：指探险队中的职务，有队长、副队长、前卫、步哨、医生、厨师。

2、佣金：指每日需要支付他的工资数额。

队员基本能力一览

体力：即生命，疲劳了就要休息，体力为 0 就玩完了。

忠诚：忠诚度低的话遇到危险逃脱率高。

统率力：队员的管理能力，此能力是考察队长、副长能力的最主要因素。

侦察力：遗迹和宝物的发现能力，是探索过程中最关键的能力。

战斗力：战斗力是探险中的重要保障，太低的话你的队伍很快就被打散了。

调理力：配置厨师的必要能力，决定粮食的消耗多少。

治疗力：配置医生的必要能力，决定治疗的效果。

危机管理：遇到紧急状况时的处理能力，对队员忠诚度有影响。

交涉能力：队长特有。和队员交流的能力，可影响队员的忠诚度。

博学：队长特有。影响到队长的报告情况和经费所得的多少。

六、物品管理指令

1、物品按钮：探险队拥有的物品一览表。

记事的发送

2、记事按钮：探险中找到的宝物一览表。

3、物品／记事一览：现在拥有的物品，记录下的记事一览。

4、记事：物品、记事的详细表示。

5、物品的废弃：双击物品的一览表，右键调整废弃的物品数量。

6、记事的发送：双击记事一览表，右键双击后，发送储存了的记事。记事发送后，下次到达街区的时候就可以取得报酬。

七、雇佣指令说明

雇佣界面

1、队员情报：表示队员的各种情报。

2、现在人数：探险队的现在人数情况。

3、雇佣数：可以供雇佣人员的情况。

4、合计：雇佣该人员所需的资金，如要雇佣此人，需要预先支付该人员每日工资的10倍。

5、OK按键：点击确定雇佣该人员，注意！要雇佣人员必须先在其名字前的小格子上打勾才可以雇佣。

6、队员列表：现在受雇佣中的队员列表。

7、位置编排：点击的话，可以变换姓名、体力、统率力、战斗力、调理力、治疗力、搬运力各项目的队员排列顺序。

八、队伍编成界面说明

1、队员情报：队员的各种情报。

2、职位一览：现在已经任命了的职位。

3、队列一览：现在可以组合的队列。

4、队员列表：现在受雇佣的队员。

5、位置编排：点击相应得项目，可变换姓名、体力、统率力、战斗力、调理力、治疗力、搬运力各项目的队员排列顺序。

编成界面

6、职位的任命：队员可以被任命为副长、前卫、步哨、厨师和医生。注意，副长无论如何都要任命一个。在"职位一览"的队员列表中的队员名称上右击，职位的名称就会显示出来，然后选择决定你需要任命的职位。如果想解除任命的话，可以选择解任。

7、关于职位任命的原则：

①副长：拉利的左右手，理论上说应该任命给统率力高 危机管理能力高的队员。同时也应该考虑能力平衡的人。当然，忠诚度高也是必要的。

②前卫：主要负责探索工作，探索力高的人适合担当。前卫能力高，探索遗迹和宝物的能力就强。建议配置2~3名侦察力130以上的队员。

③步哨：主要负责战斗任务，战斗力高的人适合担当。步哨非常重要，部队的防御和战斗能力主要由其决定。探险的过程中要遇到很多的敌人，全靠他们了。所以这个职务配置要很强才好。建议配置2名战斗力130以上的队员。

④厨师（コック）：主要负责调理工作，调理力高的人适合担当。这个职务和粮食的消耗多少密切相关，建议配置2名调理力120以上的队员担当。

⑤医者：主要负责治疗工作，治疗力高的人适合担当。这关系到伤员的恢复速度和休息的效果。建议配置2名治疗力120以上的队员。

⑥一般队员：只和部队的总搬运能力和战斗力有点关系，而且还要消耗粮食和佣金，最多有一个人就可以了，建议最好不要。队员都在自己最适合的职务上最好，把吃闲饭的家伙从队伍中踢出去。

九、关于探索和队列

1、探险队操作方法：先移动鼠标到你指定的位置，然后点击，探险队就会朝着那个方向前进。

2、时间：探索是从早7点开始，晚上22点后就无法继续探索了，会自动野营。18点后如果继续探索的话，队员的忠诚度会大幅下降。

3、发现：探索中地图上会出现闪烁的地方，请移动探险队前往。如果没有发现有可能是队伍的探索力不足（根据难易度确定）。发现物品后就可以以"记事"发送出去，然后取得报酬。

4、街和村：街上可以补给粮食、医药、武器（商店），有情报收集（酒场）、体力回复（旅馆）、队员补充（雇佣）。在村里只能体力回复（旅馆），有些村在特定事件发生后就不能再次进入了。

5、危险地带：地图上会有事故和战斗发生率非常高的危险地带，危险地带的范围可以从酒场里打听到。进入危险的地方时，队员头上会有"！"出现。

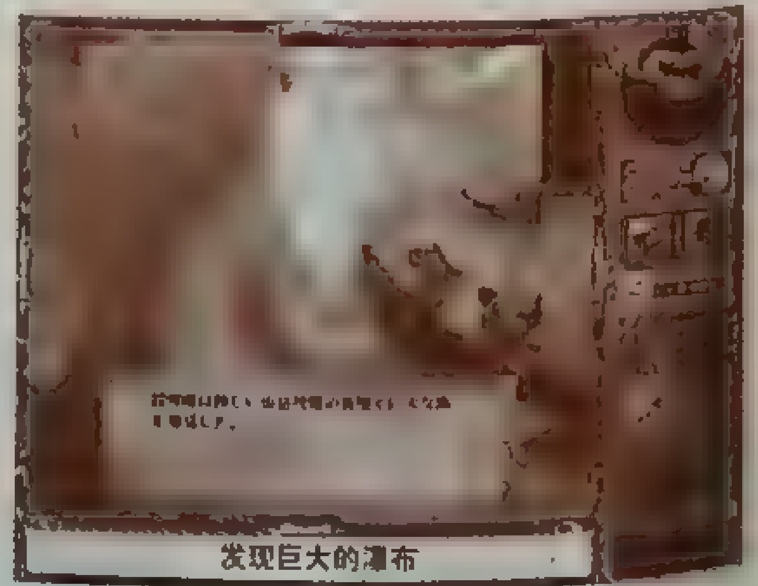
6、狩猎场：地图上有可以取得粮食的地方。在水边附近会有动物出现，是狩猎的好地方。进入狩猎场的时候队员头上会有"？"出现。如果狩猎不成功的话，尝试改变队列，用"编成"提高全体的调理力，调整队员能力的平衡后，再次使用"狩猎"的命令，成功率就会提高。注意：狩猎成功率会受到拉利的危机管理能力、副长、厨师和其他队员的调理力、行军捕获型、捕获型的队列经验值、天候等的影响。

7、战斗：探索中，探险队会被敌人袭击，然后自动进行战斗，并表示结果。玩家要注意的是下方人物栏的生命表示，如果黄点变红了就说明受伤了，红色越深，伤得越重，要注意治疗。发生战斗的话会消费"武器"，枪弹有限，几次战斗就有可能被消耗光，所以一定还得买刀和弓。注意：探险队的战斗力会受到拉利的战斗力、副长的战斗力、步哨的战斗力、其他队员的战斗力、行军警戒型、警戒型的队列经验值等条件影响。

8、事故：探索中，探险队会遭遇事故，发生事故后副长会报告被害者的情况，请使用治疗之类的适当措施。

9、脱走：忠诚度下降后，队员脱走的可能性就会提高。注意：当队员数下降到4名以下（包括队长、副长在内），就会GAME OVER。

10、天候：有晴天、多云、雨天、大风四种类型的天气。当天气恶化时环境会逐渐变暗，出现"风"的时候无法探索。



发现巨大的瀑布

队列种类一览表

名称	必须职位	说明
[illegible]	无	任何情况下都可以使用的队列。缺少队列维持所必须的职位时，就会自动变回这种队形。
探索型	前卫3、[illegible]2	提高探险队的探索能力。速度降低，视线范围和探索力提升到最高。
捕获型	[illegible]3	探险队的捕获能力提升到最高，但是速度会下降。狩猎的结果会影响一日的粮食[illegible]。
警戒型	步哨3、医生2	探险队的攻击力提升到最高，但是行军速度会下降。攻击力同时会影响每次战斗的武器消费量，也有抑制战斗发生的能力。
行军探索型	前卫2、步哨2	同时拥有行军标准型的速度，探索型的探索力。
行军捕获型	前卫2、厨师2	同时拥有行军标准型的速度，捕获型的捕获能力。会缓和受到地形影响造成的速度下降。
行军警戒型	步哨2、医生2	同时拥有行军标准型的速度，警戒型的攻击力，虽然不及警戒型，但也拥有抑制战斗的效果。

附注：关于队列经验值和视界范围

队员经历事件后就会积蓄经验值，经验值在游戏中是不会表现出来，但是会逐渐对判定做出影响。这种经验值增长比较特殊，同一队列使用时间越长，所取得的经验值增加速度会成倍数的增加。但是当转换队列的时候，所取得的经验值增加速度会下降回最初的速度。各队列的视界范围和队列的经验值一样，当长时间使用后视界范围扩大的速度会逐渐增加，但是当转换到其他队列的时候，视界范围扩大速度就会变回最初的速度。基于上述两个原因，玩家最好长期使用同一种阵型。这样经验就会越来越多，探险队得能力也就变得很强了。建议使用行军XX型，其中尤为推荐行军探索型，毕竟探索遗迹才是游戏的主题。

十、野营的指令

地图画面中点击右键，会出现野营的命令，再击一次关闭。

1、探索：探险队周围进行探索，一次的探索消费2小时，18点以后不可以使用。

2、狩猎：狩猎行动，获得粮食，一次狩猎耗费2小时，18点以后不可以使用。

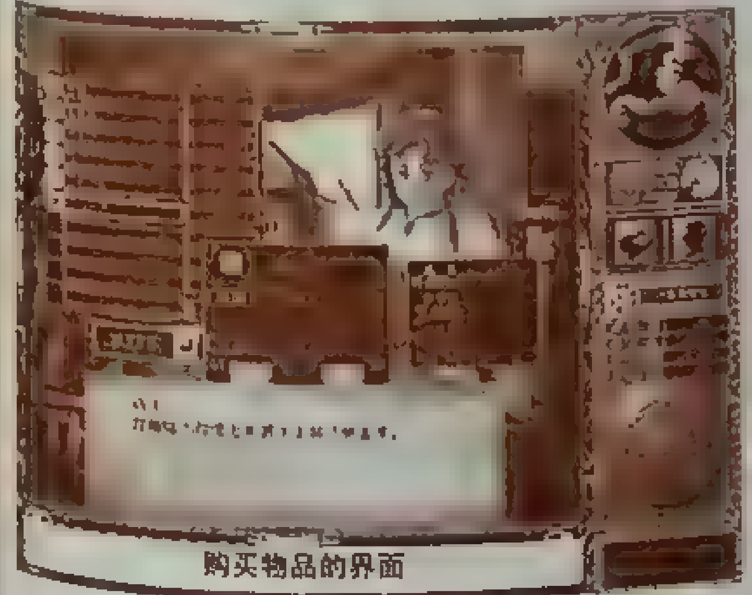
3、拥有物件：物件的管理，"记事"的发送。

4、休息：休息1~3个小时，大量回复体力。

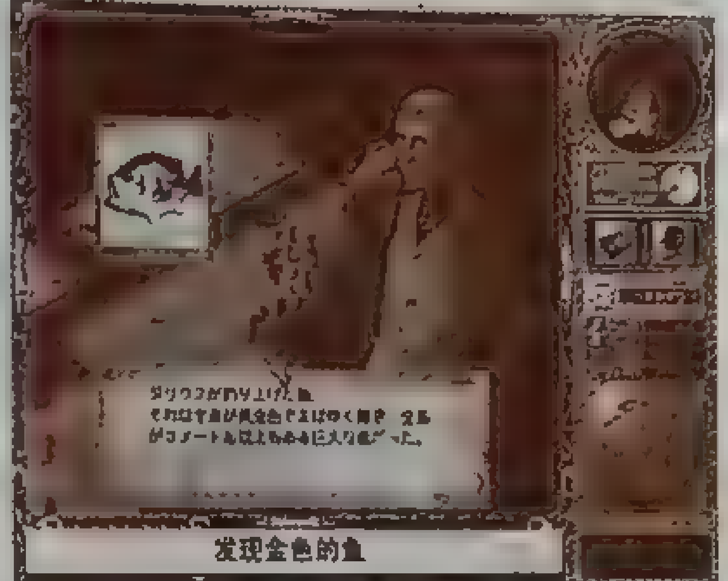
5、宴会：提高全体忠诚度，会消费粮食。

6、编成：编成行动。

7、准备：包括情报备忘录、存档和读档。



购买物品的界面



发现金色的鱼

8、野营：野营回复的效果受到次日早7点为止的时间数（睡眠时间）、厨师的调理力的合计数值、医生的治疗能力的合计数值三者的影响。队员头上频繁出现"1"的地方最好还是不要野营。

9、出发：停止野营，开始探索。

十一、街（城中）的指令

1、商店：可以补给各种不同的物资。包括：食粮、武器（有刀、弓箭、来福枪三类）、医药品和特殊物品，特殊物品会对探险有很大的帮助。

2、酒场：只要付钱就可以得到情报。情报分地形情报、遗迹情报、目的情报三种。到手的情报，可以在探险的时候选择"camp command"→"准备"→"备忘录"就可以读出。

3、出发：从街道出发，进入游戏探索场景。

4、驻留：在街道休息一晚，可让队员的体力回复。

附赠：游戏心得

《探险道》虽然是日文游戏的，但操作并不复杂，相信诸位在看完以上介绍后很快即可上手。下面是介绍一些游戏里的心得。

1、游戏开始一段时间玩家不能控制游戏，直到剧情介绍完成，在街道上补给才可以开始游戏。首先要雇佣队员，这个是非常重要的。进入雇佣菜单后，尽量找你需要的相应能力的人，至少要在120以上，建议是130以上。如果没有，就出街道（就是出城），走一会，让时间过去一些，然后再进城进入雇佣界面，你就会发现一些能力不错的队员已经有了，甚至可能出现全部能力都在130以上的超级猛将！如此这般反复出城进城几次，相信你的梦之队组合就不是神话了！因为雇佣的时候先要给其10天的工资，所以，不好的千万不要勉强雇佣。

2、弹药的消耗是比较大的，而且枪又很贵，建议买4~8支就可以了。应该多买刀和弓，数量一定要都在10支以上为好。不要嫌多，因为到了弹尽箭绝可是非常麻烦的。

3、战斗中有人受重伤，一定要马上停下来治疗，先用医生治疗，不得已再用药品，因为药品要用钱，而且占包袱的空间，能不用尽量少用，医生的医疗能力第二天就可以回复。药品建议买10份就可以了。

4、如果队员的忠诚度不高，最简单的办法就是选择"报酬"，多发给其1~2日的报酬就可以了！只要在画面下面的队员状态栏的忠诚度状态显示为天蓝色小点就可以了。

5、关于探险的队型。我的探险队一共雇佣了8个队员，加上主角和副长，队伍一共10人，按照能力高低和重要的程度任命了职务，我认为任命的能力原则应该是：探险力→战斗力→治疗力→调理力。也就是说，如果一个人的探险力154，治疗力148，当然还是任命其为前卫的好，除非有两个队员的探险力比他更高。最后的配置是前卫、步哨、厨师（コック）、医生各2名。这样，我就可以使用行军标准型、行军探险型、行军捕获型、行军警戒型等四种探险队型。不错吧！非常灵活机动。不过，因为要让队伍更加强大，培养队伍的队型经验是非常重要的，也就是说最好保持一种固定的队型，不要经常更换，我的经验是用行军探险型，因为这样的探索能力比较强，很多特别的宝物和遗迹才能被发掘出来，这样才能有更加充足的资金进行后面的探险。■

探検道

THE NEW FRONTIER

精英难度战术运用

文/Eagle 编辑/游骑兵

《机甲指挥官Ⅱ》(Mech Commander 2)是最近推出的一款较优秀的即时策略游戏，它的难度按照新兵(Green)、正式队员(Regular)、老兵(Veteran)、精英(Elite)共设为四个等级，此外还有一个“无限弹药”(Unlimited Ammo)开关，如果不采用“无限弹药”，当使用动能武器或导弹时将有弹药限制，打完了要用修理车或修理厂进行补给。

如果只玩“新兵”难度，基本上毫无策略可言，哪怕硬冲硬打都可以完成任务；但如果挑战“精英”难度时，电脑能够更有效地规避我方的袭击，同时电脑的射击奇准无比，对我方机甲造成的伤害也更大，不使用一定的策略是不可能过关的，以下是笔者从征战的日子里总结的几个战术，谨供战友们参考。

一、诱敌深入

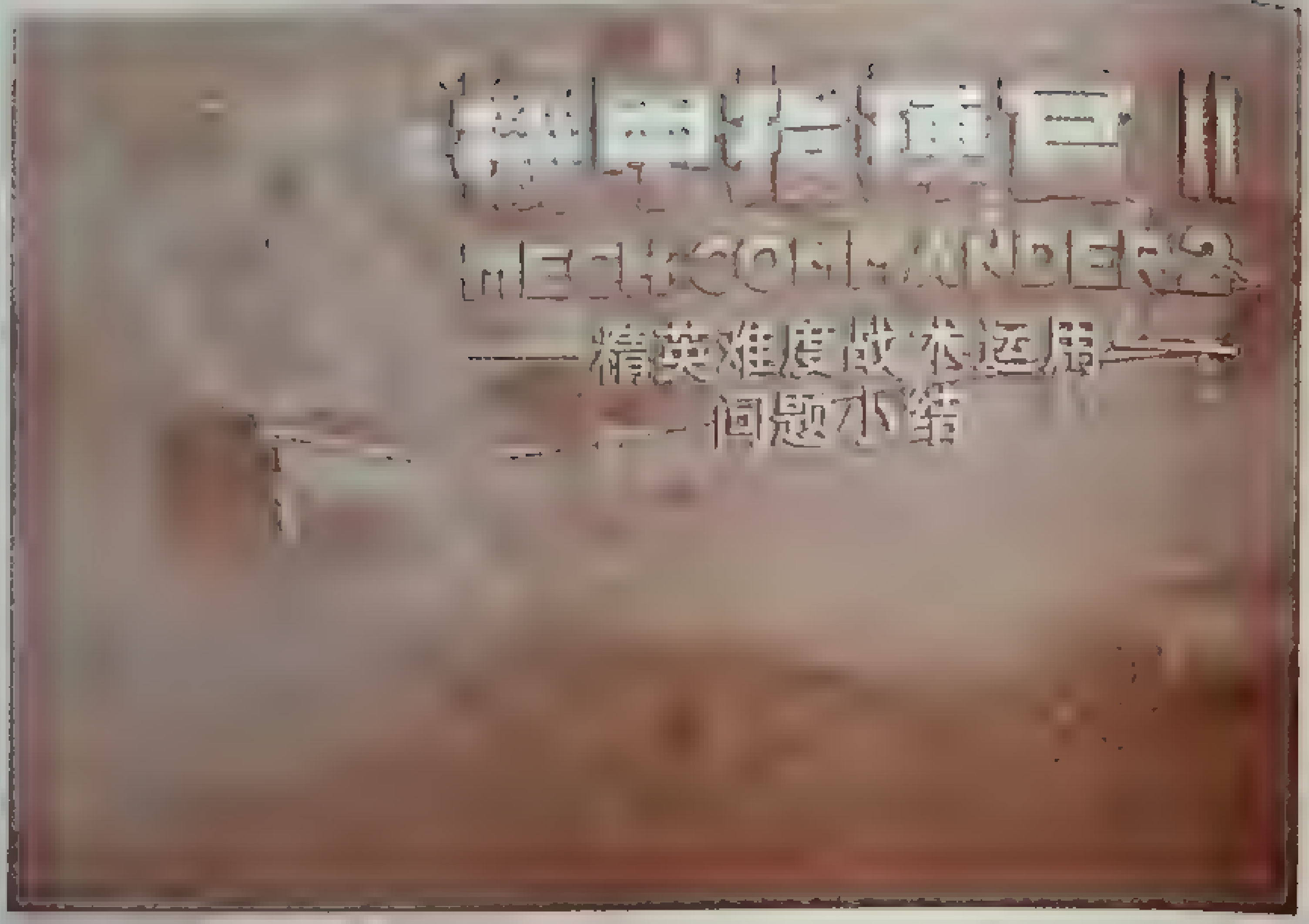
最常用的战术。由一具速度较快、装备有探测器、最好同时装备喷气发动机的机甲(强烈建议使用Liao家族的Anubis)充当诱饵，其它机甲作为伏兵，如果已经占领了敌人的防御阵地就在阵地内设伏。让诱饵跑到敌人跟前，故意被敌人发现，然后转身就跑，将敌人引到伏兵那里，由于电脑AI的弱智，敌人将会只顾着追击诱饵而对伏兵视而不见，结果可想而知。这种战术的后果是充当诱饵的驾驶员有一定的危险性而且很难得到经验值。这一战术可在几乎所有关卡内使用。

二、扬长就短

对敌人的机甲要有充分的认识，如对付FireAnt一类只装备有近程武器的机甲应该拉开距离用己方的远、中程武器攻击，而对Hollander一类只装备有远、中程武器的机甲则要尽量靠近用近程武器攻击。

三、引蛇出洞

这一战术主要用于占领敌人的防御阵地。当防御阵地的控制中心旁边有敌人的机甲或武装车辆把守时，是无法直接占领的，这时就



要将防守的敌人引出来，然后用己方机甲的速度优势甩开敌人再占领防御阵地，当敌人返回时已物是人非了。

四、避实就虚

某些关卡内敌人有巡逻队在我方的必经之路上巡弋，如果在它前面使用诱敌深入策略，只会使巡逻队前面的一两个被诱饵吸引过来，而其他的敌人将会被我方埋伏圈的攻击吸引过来反攻我方埋伏圈。所以这时应该避开巡逻队的前锋，而是等巡逻队往回走时对其尾部的敌人使用诱敌深入策略，逐步将巡逻队由尾至头地吃掉。

五、群狼食虎

俗话说“猛虎敌不过群狼”，这一战术的特点就是使用数目众多的轻型机甲对付敌人的重型机甲，利用轻型机甲的高速优势摆脱敌人，再用远程武器攻击敌人，在无限弹药时，强烈推荐使用“蜂群”远程导弹(Swarm LRM Rack)，利用它的面杀伤能力攻击敌人。

笔者只在Liao家族的最后一关使用了该战术，当时杰森·周与对方谈判完毕后突然与斯坦纳人一齐向我方发动进攻，而敌人一共有大约九到十具轻、重机甲(没来得及数数，也许更多)，包括“宙斯”、“高原人”这样的攻击机甲，我方可携带机甲吨位只有350吨，最多只能带五具70吨的重型机甲，在“精英”难度下根本不是敌方的对手，就算占领了敌人的基地，由于基地附近地势狭窄，根本不利于脱身，最后还是难逃被全歼的命运。笔者尝试了许多方案，终于想出了这一招：带上11具速度高达130公里/小时的“阿奴比斯”(Anubis)，每具“阿奴比斯”都装备了5具“蜂群”远程导弹发射器(试想一下五十五枚“蜂群”导弹一齐发射的壮观场面)，最后竟然在只损失4具“阿奴比斯”的情况下全歼敌人，而这一切是在“精英”(Elite)难度(打开无限弹药)的条件下完成的。■

问题小结

文/雷浩 编辑/游骑兵

看了家游第九期的《机甲指挥官Ⅱ资料整理及战斗指南》一文后，本人根据自己的通关过程，在此谈一点体会，并且作一点补充，望对所有朋友有一些帮助。

一、关于维修问题

当你的机甲损坏后不马上进行修理，当损伤到一定程度时(可以按菜单栏的i按钮，再点击要查看的机甲)就不能完全修好(机甲上的生命值不全满且维修单位不能全部修理)，而关卡中大多数敌人机甲会优先进攻有伤的我方机甲。

建议在战斗间隙及时招修理车或进修理工厂，修理后再进攻下一个目标，不要急于求成，该游戏只有一关中有时间限制。修理时应优先先使用修理工厂(如果有)，后使用修理车，因为修理车是可以随机甲移动的。

每一个任务都有一定的资源点，若没有资源点，你就不能得到任何支援。如果某个任务一开始没有资源点，可先查看一下整个地图，先进攻一处有仓库(resouce building)或资源车(resouce truck)的建筑，取得一定的资源点。

二、关于回收的问题

每个任务都有固定的资源点，上一个任务的剩余资源点不能带到下一个任务，所以不要浪费资源点。每个任务开始时都有一定的空投吨位的限制，因此合理地把资源点用到回收上，不但可以在战斗中增加自己的机甲数量以增强火力，任务完成后还可以把回收的机甲卖掉，以购买装备更好的机甲。每回收一具机甲都要消耗10000点资源，所以应注意查看可回收的机甲的损坏情况，尽量回收吨位最重的、损坏较小的(查看机甲信息中标准装备和现有装备的数量)，一定要同时配合维修单位进行维修，不然的话你刚回收的机甲一参战就挂了。

每个任务完成后你可以选择性地回收未被炸毁的机甲，若你的资源点够用的话，要全部回收；不需要可以马上卖出去，因为回收的费用比卖的钱要少很多，一收一卖你就可以赚一笔，赚的钱又可以买更好的装甲。

回收时注意，若要回收的机甲不在你的机甲视线以内，则不能进行回收工作；同时自己方被损毁的机甲也可以回收。

三、关于战斗中的问题

开局任务比较简单，敌人没有重型机甲，操控得好可以不进行维修，把省下的资源点用于回收，任务完成后把所有获得的资源点也拿来回收，马上卖出并购买重型机甲，以迅速建立火力优势。钱在游戏一开始比较紧张，到第八关以后就不明显了，因为重型机甲均可在战斗中回收获得。

每个任务开始选择机甲时，注意重量协调、功能搭配的原则。比如空投重量为240吨，战斗时三个80吨绝对比两个100吨和一个40吨效果要好，因为40吨的速度快，总在队形前面，会被敌人集中攻击，且装甲少所以被击毁率很高，特别从任务十开始，敌方重型装甲频频出现，这样不协调的搭配从战斗一开始你就要战斗减员或不停地维修。在机甲功能上，能跳的、有探测器的、有远射程武器的要搭配使用。驾驶员的选择也应较为固定为好(以免分散经验值)。

在《指南》中关于空投火炮进行支援的方法，我个人认为意义不大，因为火炮的抗攻击能力很差，空投地点、时间较难控制，而且要消耗8000点资源还不能移动，不如花10000点回收一个机甲来的实惠。《指南》当期第91页上任务三的最大空投重量写为1900吨，应为190吨。

以上全为个人观点，仅供参考，请批评指正。■

《生化危机III》佣兵模式释疑

文/马寿成 编辑/游骑兵

关于《生化危机Ⅲ》已经有太多的攻略了，可我发现没有人把佣兵里的迷题拿出来给大家参考，这对于初玩《生Ⅲ》的朋友可以说是很关键，因为在“佣兵模式”里如果买到加强武器的话是可以在“正常模式”里使用的！这就对通关时间和过程有很大的帮助。所以本人在此提供几点经验供大家参考。

“佣兵模式”可以说是玩《生Ⅲ》的综合素质的体现，它对玩家的操控能力、计算能力和对对手的评估能力都有很高的要求，集中测试便是这个游戏的精华之处。“佣兵模式”就是让玩家在最短的时间内穿过TOWN并救出尽量多的人质。(提示：消灭敌人会增加可用时间，连续消灭会更多，尽量利用油桶，这是关键，切记！)所有的人质都在“正常模式”里的关键场景中，共有六名人质，每救一名人质系统会给玩家的时间增加20秒(提示：如果在打死最后一个丧尸后马上去救人质并拾起道具的话，得到的时间将是20+最后所得时间)，并得到一件道具做为奖励。而且救出人质的多少和最后得到的奖金有很大的关系，所以就要多救人质，以求在最短的时间内买到喜欢的武器。(提示：如果玩家所剩时间低于1分钟的话，就会有另一结果——人质死掉，所以如果在时间变红以后就不要去救人质了。)

现在向大家介绍一下每个人质的位置以及得到的道具(注：每个佣兵得到的道具并不一致，但位置是一样的，下表是以米汉尔通关为例)

编号	位置	人物	道具
01	加油站仓库	大叔	霰弹枪子弹
02	报馆二楼	女文员	霰弹枪子弹
03	餐厅下水道	STARS队员	彼得麦林枪子弹
04	变压站紧急通道	马宾警员	急救喷雾
05	制药公司营业所	佣兵A	急救喷雾
06	酒吧JACK	佣兵B	霰弹枪子弹(强化)

上表中的05#和06#人质是你所操作剩下的那两个，随用的人不同而不同。(注：米汉尔是火力最劲的一个，建议使用)如以卡洛斯通关的话，他就会得到60×4发的手枪子弹(四个人质)而不是霰弹；尼古拉是比较值得讨论的话题，因为他极类似二代里的豆腐，但本集增加的紧急回避系统是他通关的关键，如果练到可以避过敌人任何时间的攻击，并可以救人质取到手枪强化弹的话，理论上完成任务应该说是没有问题的(注：笔者没试过)，用小刀杀死敌人可获8倍时间奖励，也可以先用手枪削弱敌人的生命值，再用小刀作最后一击，所得时间也是8倍。

在“佣兵模式”中，并不是所有的敌人都要去消灭的。还有在解救人质的过程中会遇到很多棘手的敌人，这些就要凭经验和当时的情况来解决，我就不多说了，要不就会失去玩《生Ⅲ》应有的……呵呵！

以上是笔者玩“佣兵模式”的一些经验，望能对初玩者有所帮助。■

编者注:“异尘余生”系列游戏最大的特点,就在于随游戏初期所创建/选用的人物属性的不同,在游戏中也会相应地要求玩者选用不同的游戏解决方式。因此,如何创建人物、在游戏中又会有什么不同的际遇,这些问题都会是每一个新人在步入“异尘余生”世界时最大的疑惑。以下则是《钢铁兄弟会》的一种战斗型团队策略……

《异尘余生:钢铁兄弟会》想必大家早已通关了吧?我已经在玩第五遍了,现在来侃侃感受。

先说说天才狙击手的人物设置

特技

天赋(Gifted,各基本属性提高1点)

短小精悍(Small frame,敏捷提高1点,负重减小50)

基本属性

力量5:在获得高级能量盔甲前(加力量4点),5点力量可以搞定大多数远程狙击武器,所以力量设为5。

感知9:配合武器的熟练可以获得超远射程,将来选择“天才”、“加感知”后还可以再加2点。

体质4:狙击手不用冲锋陷阵,体质可以依靠特殊事件“瓦斯新”的“金色之髓”提高。

魅力5:高魅力可以买东西便宜一些,还会获得许多优秀的人才,你不会想带着一帮笨蛋走天下吧?

智力10:每升一级可获得技能点20,专攻技巧都可以很快熟练。

敏捷8:有8点敏捷配合“活力小子”,可以获得10点行动点,配合“增加攻击效率”等就可以当枪手了。

运气6:有高气运支撑能学会大多数技能,还可以影响致命一击的出现几率。

专攻

小型武器

能量武器

医生(配合队员Stein的注射技巧)

现在介绍重武器专家配合掷雷手的组合

特技

天赋(Gifted,各基本属性提高1点)

快枪手(Fast shot,减少射击所需行动点1,无法狙击)

基本属性

力量6:有6点力量才能基本搞定最基本的重型武器M246 Saw,以后有能量盔甲后就可以玩m2了。

感知9:不用重复了吧,打的子弹再多,打不中敌人也是白搭。

体质6:冲锋型的人物要耐打,将来才有机会学习“增加生命”。

魅力4:没办法为了平均发展只好如此了。

智力10:同前。

敏捷8:同前。

运气4:没办法为了平均发展只好如此了。

专攻

大型枪械

能量武器

医生

狙击手和重武器专家的区别在于,狙击手靠对敌人的特定部位的射击加强杀伤(很Cool),重武器专家用大量子弹倾泻在敌人身上扩大伤害(很爽)。

另外你完全可以将魅力和运气再减少,以弥补敏捷和感知,但是基本上就没有好队员可选,也没有令人满意的附加特技了。个人感觉主角自身不一定要成为杀人机器(其实照这样设计也非常厉害了),关键是其他队员的专业技术配合主角,带一群有优秀技术的队员行动游戏才有乐趣。

队员选择

我一向要求队员的感知必须不小于6,因为只有这样将来配合“天赋”和“加感知”才能使他们的感知提高为8,成为专业战士。所以我开始就开除了随队的医生Stitch——“瞎子”!智力虽然有9,感知只有4!

每个队员除了重型武器专家外,都必须熟知能量武器和小型武器;驾驶和修理技巧不用专门学习,找人带着学学,主要通过读书提高。下面隆重介绍优秀队员:

Stein

优秀的重型武器专家,有7点感知,不错的小型武器技巧,加上“注射”的技巧,配合主角的“医疗”,附加上“天赋”提高各项指数,穿上能量盔甲,用m2机枪、火箭筒,将来绝对是好人才!

Farsight

优秀的狙击手,8点感知,注意提高她的能量武器专业学习,将来加为9点感知时会和主角有同样的威胁。

Boomer

优秀的掠夺者炸弹专家,高力量使她有出色的投掷能力,小型武器同样厉害,虽然运气值很少,但偶尔也有上佳表现,有一次在“堪萨斯”居然用狙击步枪打出91点的致命一击,一枪干掉一个“变种人将军”,恐怖啊!主角当时最多才55点致命一击的杀伤……她能拆炸弹,会布雷,还是个大美女!

Mac

漂亮的剥夺者科学家,7点感知,优异的科学和潜行技巧,绝对是最后一关的敲门砖!

剩下最后选谁?是剥夺者狙击手?重武器专家Box?变种人克利姆兄弟?还是天网机器人?……大家自己看吧!

现在介绍优秀附加特技

附加特级的选择关键是结合队员的基础属性来决定!

①活力小子(action boy)

②增加射击效率(bouns rate of fire)

③增加致命一击的强度(better criticals)

④增加致命一击的次数(more criti-cals)

⑤增加伤害15%(bouns ranged damage)

⑥神枪手(sharpshooter)

⑦狙击手(sniper)

⑧加感知(gain perception)

⑨知觉(awareness)知道对手的生命,武器……一个人会就行

现在介绍优秀武器

按子弹的数量和效果来看,以下武器为游戏中最常用武器:猎步枪(hunting rifle)、AK-47、全自动霰弹枪(Pancor Jackhammer)、狙击步枪(Sniper Rifle)、M-72高斯步枪(M-72 Rifle)、M246 Saw机枪、守护者迷你机枪(Vindicator Mini Gun)、光束激光枪(Sunbeam Laser Rifle)、脉冲步枪(Pulse Rifle)、爆裂弹(Frag)。

任务战术:磨死敌人

FTBOS中一般难度的敌人就相当厉害,怎么办?磨死敌人!选择回合模式,先躲藏在隐蔽物后,按〖ENTER〗进入回合模式,然后走出隐蔽物,看见敌人后退回,要停在敌人刚好看不到的位置(关键),这样一个轮回后,走出隐蔽物、射击、退回隐蔽物,敌人完全没有还手的机会啊!

可以利用的bug和窍门

窍门:开始的附加特技一般没有值得学习的,可以暂时不学,先把选择机会放着,将来学习有用的。

Bug:在地图上“第一次”碰到特殊时事件(例如太空站……)后扔一些物品在地上,例如10000元钱,3000发7.62mm子弹,2000发能量电池……走出去;等你再进入事件后取走物品;从此反复进入就有无限的物品了。哪怕是丢一辆车子也可以复制!!! ■

参考读物

“钢铁兄弟会” 文/HAPIII
《家游》2001年4月号
“异尘余生策略版 策略及战术详解”
文/Necroman
《家游》2001年5月号
“异尘余生策略版 图解关卡指南” 文/Zeg
《家游》2001年6月号

欧洲台风战斗机

GIUK GAP正解

游骑兵,你好!

看了第10期杂志,跑来为你写的《台风》一文加个注解,关于“GIUK海峡”(GIUK GAP),指格陵兰(G)、冰岛(I)和英国(UK)之间的海域,是冷战时期北约遏制苏联北方舰队的一个重要关口。由于是一个军事上的冷僻概念,一般的游戏爱好者恐怕会摸不着头脑,所以过来罗嗦几句,希望不是多此一举。还有记得以前你在“尖端100”里把“A Bridge Too Far”的译名从早先的“遥远的桥”改成后来的“夺桥遗恨”,我对这种认真的精神表示钦佩,希望以后能继续保持。

刘理

刘理读者,您好!

非常感谢您的来信,作为一名编辑,一名作者,包括所有的读者,都非常需要像您这样的读者能够随时来信指出杂志的错误和欠缺,只有这样,家游杂志才能成为属于大家的真正伙伴。我们期待着大家更多的支持和帮助,谢谢!

游骑兵

突袭 兵种运用经验谈

文 branhill 编辑 游骑兵

现在市面上的即时策略游戏数不胜数，但我更喜欢比较写实的RTS游戏，以二战为背景的《突袭》便成了我的不二选择，如今它还出了个资料片（真的很难！）。《突袭》中的单位大多是我们知道的，像笔者这样的军事迷就更是耳熟能详了。它的出现打破了RTS的“采矿→造兵→进攻→再采矿→再造兵→再攻击→直至一方毁灭”的传统模式，取而代之的是援军及经验值设定，虽然这些都不是它独创的，但《突袭》却是融合得最好的一个。这次笔者要对它的兵种及系统做一下分析，由于时间和条件的所限，本文难免有不足之处，还望谅解。

步兵篇

如果你认为步兵是可有可无的单位，那你就错了。在《突袭》中步兵扮演的是一个举足轻重的角色。由于和其它的RTS有着一样的战雾设定，所以先发现对方就意味着能占到先机，抢先攻击对方。在《突袭》中坦克的视野是相对比较窄的，一般为4格左右，而步兵的视野比坦克就远多了，也就是说当你的步兵看见有坦克的时候，对方的坦克还没发现你呢，这时就是攻击的好时候。

在步兵中视野也有远有近，依次为军官9格、狙击手8格、步枪手7格、轻机枪手6格、重机枪手、反坦克手等重武装步兵5格。也就是说军官可看到周围半径为9格的圆形范围内的一切单位（注：地图为128格×128格）。在资料片新加的几个单位大都和原来差不多，值得一提的是将军和俄军的NKVD步兵，前者的望远镜可看到范围呈梯形的12格的距离，但可笑的是在近距离它像个瞎子一样，视野连1格也不到（超级近视？），而后者有着可比拟步枪手的视距范围。

说完视距接着就有必要说说步兵的攻击距离了，在《突袭》中的步兵单位，其攻击距离一般等于或小于视距范围，也就是说在敌人进入你的射程前，你只能看着它，却打不到它，很难受吧？相对而言，步枪手和反坦克手的攻击距离稍远，接近其视距边缘。当然也有另类的，狙击手和资料片中的轻迫击炮手的攻击范围就达到10格，而后者更能进行传说中的超视距攻击，很过瘾吧！

步兵的作用大致如此吧！其他的会在经验、技巧篇中谈到！

装甲车辆篇

如果说每个游戏都有其亮点的话，那坦克、车辆的表现在《突袭》中无疑是点睛之笔了，它不但包含了当时主要国家几乎所有的大多数二战坦克，连装甲车、运输车、补给车也一一收录了，这一点在资料片中更为明显。

战的胜利很[illegible]中，这个小小的国家想要发动一场战争没有强大的军事实力是不行的。何况是一场世界大战呢？就《突袭》里的设定，个人感觉德国的装甲车辆确实是挺强的，几乎个个是皮糙肉厚之辈。这一点在它的虎王式坦克上表现得尤为明显，盟军最强的M26潘兴坦克或是俄军的斯大林坦克以其重炮打在它身上有如隔靴搔痒，同时它的炮火也非常厉害——一般装甲目标一炮就解决了。相较而言，盟军的坦克真是不愧“伤心车”的美喻，即使是重型的坦克，也不过是两、三下就给解决了，给人以纸糊的感觉，不过有时用他们来打步兵很好。俄军的坦克给人以中规中矩的感觉，既不是很弱也不强，值得一提的是，它的T-26坦克装甲非常之薄，连机枪也打得穿，真是不知说什么好！虽然德军的坦克在《突袭》中给人以无头老大的感觉，但是随着资料片中盟军的M37坦克和俄军的ISU-152自走炮以及T-3485的出现，改变了德国虎式坦克一枝独秀的局面。

在《突袭》中坦克战一直是为人所津津乐道的，其实在坦克战中亦有其奥妙。众所周知坦克的装甲前后并不是一致的，限于工艺和出于节约的考虑，一般坦克的前部装甲最厚，侧面次之，最薄的就是后面了。所以如果你能出奇不意地打击敌人坦克的后部，那你就稳操胜券了。一般情况下，击打侧面装甲将会比击打正面装甲提高80%左右的伤害，而正确击打后部装甲更是会提高1倍左右的损伤。并且这些还可随着经验值的上升而提高，不过幅度很小。而通常情况下如果坦克的生命值降到1/2以下它就会失去移动能力。掌握了这些，我们就可以知道，其实坦克也是很脆弱的。当你操纵你的坦克大军时，要记得千万不要把侧面或是背面暴露给敌人，否则你看到遍地残骸时会欲哭无泪的。

至于轻型坦克和车辆方面，两个阵营倒没有什么大的差异，值得注意的是德国即使是轻型的坦克也大都装有50毫米或75毫米口径的火炮，这可是盟军不能比的啊！

另外还要提一下的是，德国作为坦克第一大国，其反坦克能力也是一流的，它的反坦克火箭手、猎虎式坦克、象式自走炮以及其它一些反坦克武器，破装甲能力非常强大，好在它们大都速度很慢，如果在交战中碰到一定要尽快消灭，否则后患无穷！

经验技巧篇

在《突袭》中有许多设定都是同类游戏中所共有的，但胜就胜在将它们强化后更好地融合在一起，是以形成其自己的风格，在此不得不佩服德国人的严谨和聪明了。

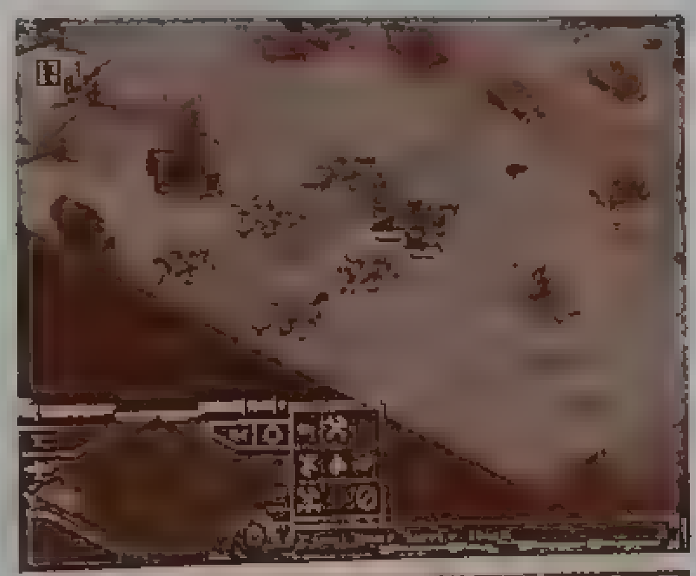
下面我就先谈一下经验值的问题：在游戏中每个单位无论大小都有着经验的设定，不要小瞧这经验值，一个有着1000点经验的士兵和一个毫无经验的士兵几乎有着天壤之别。前者不仅在攻击力上有20%的升幅，并且在移动速度和观察距离等方面也有不同程度的上升。以军官为例，原本它的视距应是呈半径为9格的圆圈，但是一旦它的经验值达到1000，也就是经验值全满，那么它的观察范围将达到10格，上升了10%。很惊讶吧！装甲车辆方面亦是如此，不同的是一旦坦克的经验达到1000，那么它所发挥的实力简直可以让你欣喜如狂。通常情况下，除非敌方步兵是站着没有防备，否则你的坦克经验值不高时要想打死个步兵，那绝对是很难的，因为他们会原地卧到，用大炮怎么轰也轰不死，简直让人气得吐血。不过一旦如上所述坦克经验达到1000，你会发现这些步兵在坦克的机枪扫射下不一会就统统归西了，同时坦克的转向和移动速度也得以大幅上升，让你真正体会到这些战争利器的作用。

掌握了以上的知识，你应该算是个不错的指挥官了。但是你要想更上一步，那么地形的作用也是非掌握不可的。在《突袭》及其资料片中，地形的作用是非常巨大的，有时甚至超过经验值和自身装备、实力的局限。同时它也充分体现了战争的艺术性和残酷性。敌人往往可以通过占领一个高坡，居高临下向你发起攻击，限于地形你无法看见敌人的所在，只得硬着头皮往上冲，结果搞得“尸痕遍野”。相信各位都有这种经验吧！地形确实是非常重要的，谁掌握谁就取得了优势。胜利便唾手可得！在游戏中，高处的地方可以获得更好的视野，可以说是一览众山小，而在低处你是无法看到高处的景象的，在加上战雾的笼罩，可以说是处在一个非常不利的境地。就笔者的经验而言，除非是必须，否则轻易不要硬往上冲，如果条件允许的话，或是绕道，或是用炮火覆盖，这样的损失会比较少。在援军比较少的情况下更是如此！另外游戏中步兵还可以进入房屋和了望塔来获取更好的视野，或是埋伏起来，关于这一点，我就不详述了。

游骑兵提示：面对处于开阔地带高处的敌方了望塔及其后面不知多少门蓄势待发的火炮，缺乏远程火炮的你该怎么办？！命令狙击手强制射击了望塔（尽管它还处在视野之外）即可使其远距离了望效果失效！

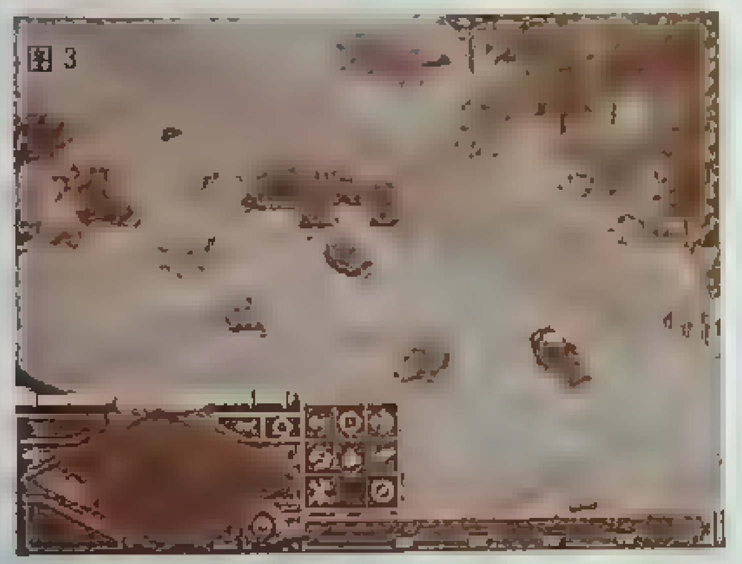
哎呦！我差点忘了说《突袭》中最经典的武器——火炮！有人也许会说“火炮有什么作用啊！除了卡秋莎，其它我都不用的！”卡秋莎的威力确实很大，但是它的补给量也非常巨大，通常一、两次发射就可以把你的补给车累趴下，所以除非你知道敌人的确切位置或是集结地，否则还是老老实实用榴弹炮吧！其实在《突袭》中三方的火炮种类还是蛮丰富的，小到迫击炮、野战跑，大到重型榴弹炮、火箭炮，可以说是样样都有！从伤害力来说122毫米的重型榴弹炮是最强的，它的炮击距离也是最远的，几乎可达地图的一半（128×128时），特别是盟军的榴弹炮，其口径竞达203毫米，简直是无坚不催，只可惜准头太差了，不过可以通过提升炮手的经验值来提高它的命中率。而迫击炮和野战炮很适合于在近距离打击敌方的步兵，但对于坦克就不是太有用了。同理，反坦克炮打坦克一流，如果用它去打步兵的话，我想你看了会哭的，同时也就能理解什么叫大炮打蚊子了。防空炮是一种很奇怪的武器，无论对步兵还坦克，它都能应付自如，特别是在资料片中德军新增的88毫米防空炮，简直是坦克杀手。所以，不同的火炮要相互配合使用，并且要配合地形布置，让其发挥最大的作用。由于一旦步兵占领或操作火炮、机枪时其本身视野会减低，所以在布置时应安放一些步枪手或是军官在一旁，以求更快发现并打击敌人。关于卡秋莎呢，我不想多说，这是一种压制性武器，但耗弹量太大，盟军和俄军都有，区别是俄军的卡秋莎攻击力更大些，而盟军的在覆盖范围上有绝对的优势，但伤害力不足。在资料片中德军的也有了类似的武器。

另附上无聊秘技若干



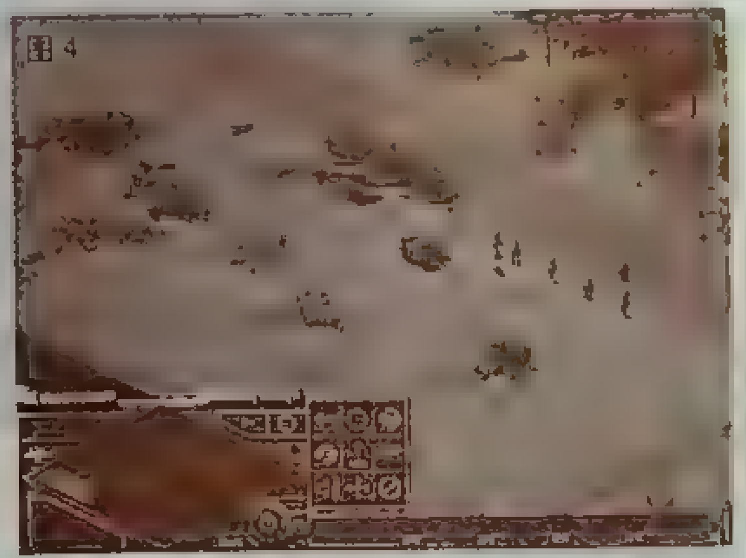
①补给车经验暴涨法

补给车是一种很特殊的单位，它的补给量是有限的，但却可以无限制回复。而经验越高的车辆回复得越快。由于补给车的经验是通过补给来提高的，我们可以通过一些方法使它的经验尽快达到满值。前提是必须有两辆或更多的补给车，是为1号车和2号车。首先先让1号车随便补给一下什么，消耗一点补给量，大约1000左右就可以了，然后让2号车给1号车来补给，同时再点击让1号车给2号车补给（如图1）。如此一来，两辆车就不停地在补给，在不损失补给量前提下，经验值就一直在上涨，如此一来补给车大约5分钟左右就可蓄满经验值了（如图2）。



② 轻型坦克经验上涨法

这是个我偶然发现的一个方法，其具体实施就好象金庸在《倚天屠龙记》写的七伤拳一样，前提是先得有数辆经验值全满的补给车（可用上述办法）。然后先是用数辆轻型坦克互相炮击，尽量不要打至红血，然后用补给车修复至完好，再重复步骤，直至经验值全满（如图3）。（七伤拳——欲伤人，先伤己。）据我实践认为，盟军的M-8、M-5、M-24，俄军的T-26、T-70，德军的Ⅰ号、Ⅱ号战车，都可以用此法修炼。



③步兵快速训练法

让军官、步枪手等对着坦克射击（重武装步兵可不行），由于只是普通枪弹，所以坦克不会受到损伤，但是这些步兵的经验值却会随着不停的开火而上升，只要注意补给就可以了。如此一来，再加上以上方法，建立一只全部由老兵组成的部队将不再是难事了（如图4）。

《突袭》中还有许多的技巧，比如狙击手战术等，在此限于篇幅就不详述了。有兴趣的可以来信与我共同切磋，我的信箱是branhill@etang.com。■

十里平湖霜满天
寸寸青丝愁华年
对月形单望相互
只羡鸳鸯不羡仙

多年前，落魄书生宁采臣进京赶考，路途遥远，落魄兰若寺，巧遇艳鬼聂小倩，力战树妖"姥姥"，只恨人鬼殊途，有情人终不成眷属。却逢壮士燕赤霞，助人于危难之中，同抗"姥姥"，引出了一段绵绵人鬼恋情……（故事由此以燕赤霞为主角开始了！）

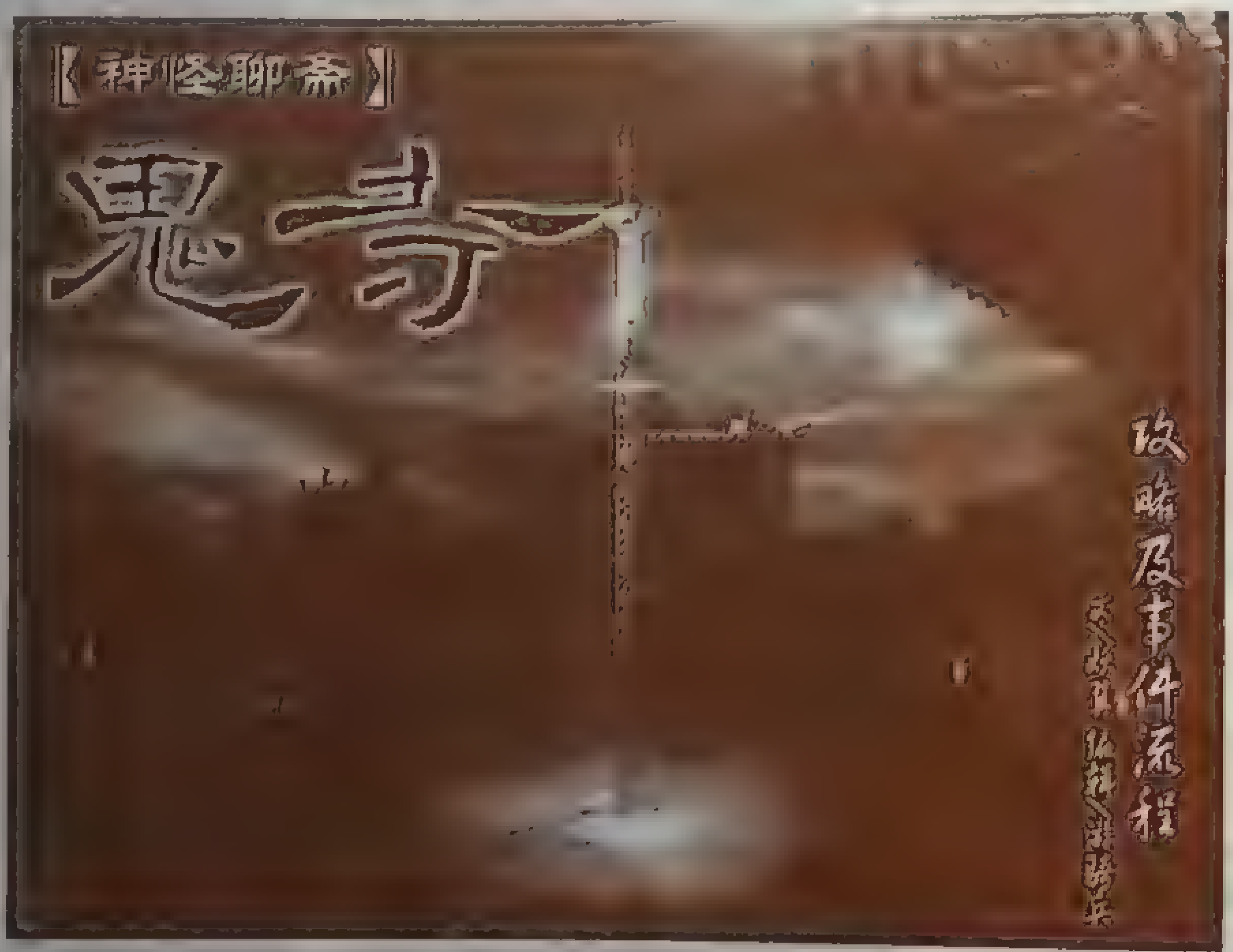
本大侠沿着路走到尽头，打开了庙门，进入庙门后径直向前走，见到一座断桥，看来是过不去了，那就换走左边的那条路，在打掉几个僵尸和尚后，见到一座墓碑后面有古怪，绕过去看到一个烛台上有一桶灯油，看来以后会有用，绕过一堆碎片后，进入了天王殿前的广场。

天王殿的大门被不知名的符咒封印着，看来还进不去，那就先进入左边的门，在打开门后有个僵尸在大吼："谁敢打扰兰若寺圣地！"看来这个家伙很不好惹啊，先解决了几个猴子兵后就可以和这个游戏中的第一个BOSS干一仗了。他（它？）的攻击方式很特殊，除了与普通僵尸差不多的物理攻击外，还有一手比较凶狠的喷毒绝技，这招是不可防御的，对付它最好就是近身不停地用物理攻击。砍倒它后，在院子的尽头有一张供桌，从上面取下一张黄裱纸，先收起来吧！

出到天王殿前，进入右边的门后发现这里真是小桥流水，僵尸啊！在迎风亭院子的紫竹轩二楼可拿到一团书写符咒的朱砂，看来可以画符咒了，但我虽然是个道士，却是个不学无术的假道士，没办法，只有去找画符的方法。在天王殿前的钟楼上调查大钟就可以利用钟上刻的符文拓印在黄裱纸上，看来可以拿去开天王殿的大门了。

在把符咒贴在天王殿门上后就看见一个白色的人影飘了出来，说了几句话后就向东飘去了，看背影好像是我义弟宁采臣的相好聂小倩。我没管她，自顾自地去开门，结果门又被她的灵力给封住了，看来不去找她还不行了。我又来到迎风亭，在湖中间的亭子里见到她在那里背对着我站着，我劝她赶快出寺和我的义弟远走高飞，姥姥那边我去摆平，顺便为民除去一害。结果她听了我的话居然发出一阵放肆的笑声："没想到小倩真的勾引外人，我要去告诉姥姥，看她死得多惨，哈！"

妖怪，居然敢骗我，看剑！这个BOSS其实



还不如第一个BOSS强，只要靠近她她就没辙了，她的物理攻击力低得可怜。将她斩于剑下后，我不由得舒了口气，如果让她告诉了姥姥，那小倩还不定会多惨呢！现在把她斩了，那她施展于殿门上的符咒应该解开了吧。

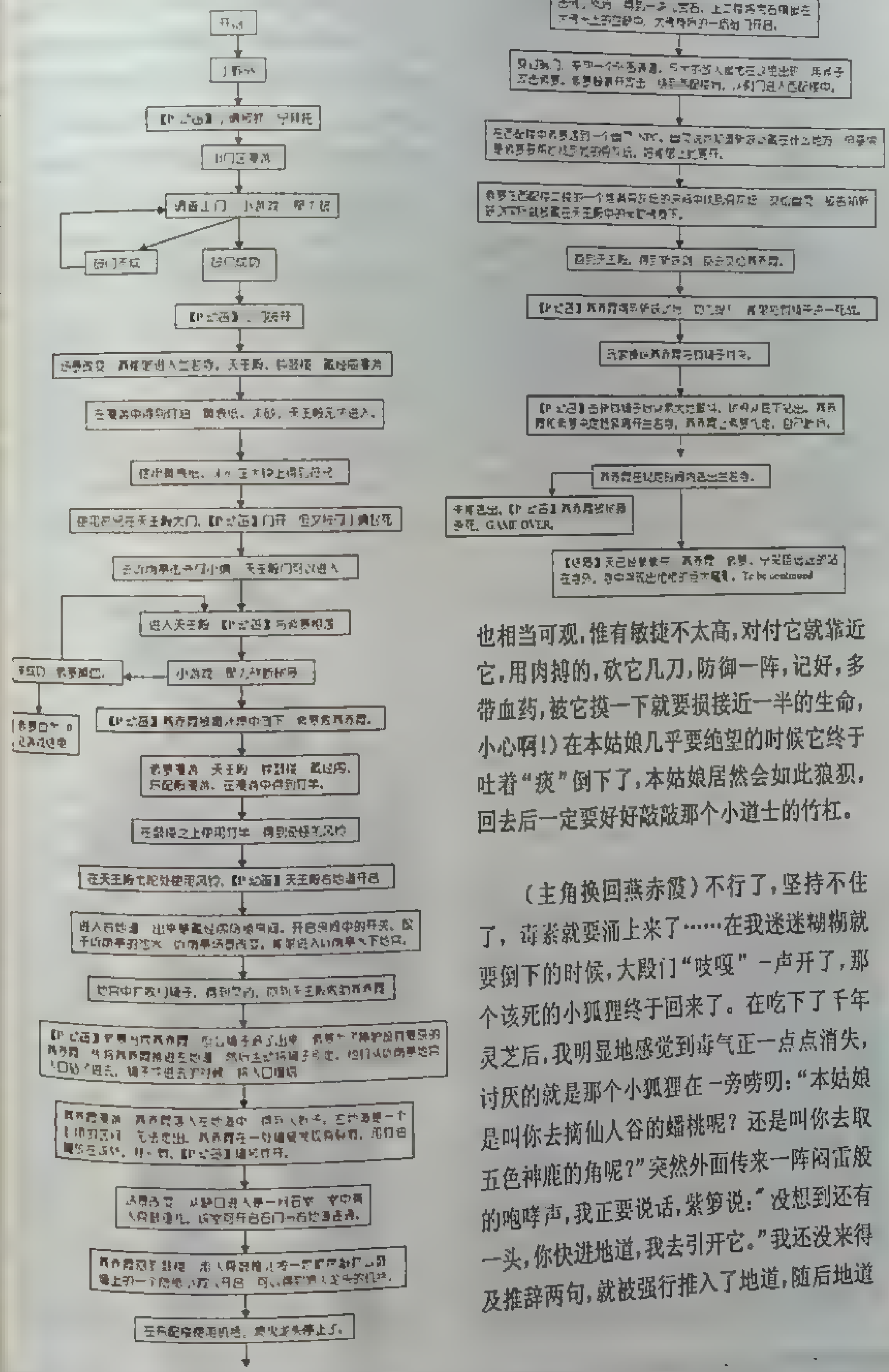
我来到殿门前，推开殿门，突然传出一阵求救声，死妖怪，又想骗我，好歹我也是个剑客吧，居然把我当傻瓜一样，想再骗我……我握紧了手中的剑，准备力斩来敌。

"笨道士，快来救我！"咦！这个妖怪的演技也太差了吧，没等我说话，她又骂了起来，看来她不是和姥姥一伙的吧，看她那么漂亮的面子上，先救了她再说吧。没想到本大侠在救她的时候不小心，被困住她的树妖打得中了毒，那个PLMM走过来说："你救了我，是出于你自愿，现在本姑娘去找解毒药救你，那你就欠本姑娘一个情了！"正所谓人在屋檐下不得不头，我低声下气地说："那就谢谢姑娘了。"（现在玩家控制的角色换为那个PLMM紫箩了。）

本姑娘姿容天成，居然要帮一个小道士，拿到解毒药后一定不能轻易放过他。来到天王殿的后门，打开后门出去后发现几个厢房和后殿都被机关护着，还进不去，看来就只有东南厢房能进去了，进去一个僵尸大吼一声，吓得本姑娘虚惊一场。（这个BOSS和游戏中的第一个BOSS差不多，但是以各位玩家现在的能力来讲，是再轻易不过的了。）本姑娘用狐术轻易地就把它迷倒了，忘了说，我是一只狐狸，但是是一只美人狐。

继续向前走，突然脚下被什么东西绊了一下，低头一看，是根竹竿，看来有用，收起来先。没地方去了只有回去，出了天王殿抬头发现在钟楼的屋檐上有个奇怪的风铃，用刚得到的竹竿把它挑下来后，想到大殿的神像后有个奇怪的机关，说不定可以用上这个风铃。果不其然，把风铃放上去后大殿的右边开了个地道。进去后有不少讨厌的蝙蝠，虽说攻击力不高，可敏捷高得吓人。出了地道，来到一个小房间，墙上好象有个开关，打开先，一开就听见外面有动静，我忙竖起狐狸耳朵听个究竟，外面的水声越来越响，还夹杂有石头移动的声音。推开旁边的房门发现自己就处在迎风亭的紫竹轩里，看来是外面水塘里的水在响了。出去后遇见一种从没见过的妖怪。（友情提示：这种妖怪是幽灵，物理攻击对她无效，但是她的防御很低，只要一个魔法就可以超度她了。）

进入水塘底的地道，就传来一阵阵撼人心魄的吼叫声，看来这里不交保护费是不能通过的了。沿着地道走到底，发现前面有一个大墓室，在黑漆漆的角落里有个闪着金光的物品，走过去一看，居然是个千年灵芝，哇！发啦！可以去做环球旅游了，巴黎！纽约！我来了！正在我浮想翩翩的时候，又是一声吼叫在我耳边炸响，回头一看，是个巨大的石头狮子，靠！你不懂怜香惜玉啊！就算你是这个灵芝的守护者也要讲卫生啊！你看你把痰吐的到处都是！（这头石狮子是游戏到现在为止最强的敌人，嘴里会吐出一种毒烟，攻击力相当高，近身攻击力也相当可观，惟有敏捷不太高，对付它就靠近它，用肉搏的，砍它几刀，防御一阵，记好，多带血药，被它摸一下就要损接近一半的生命，小心啊！）在本姑娘几乎要绝望的时候它终于吐着"痰"倒下了，本姑娘居然会如此狼狈，回去后一定要好好敲敲那个小道士的竹杠。

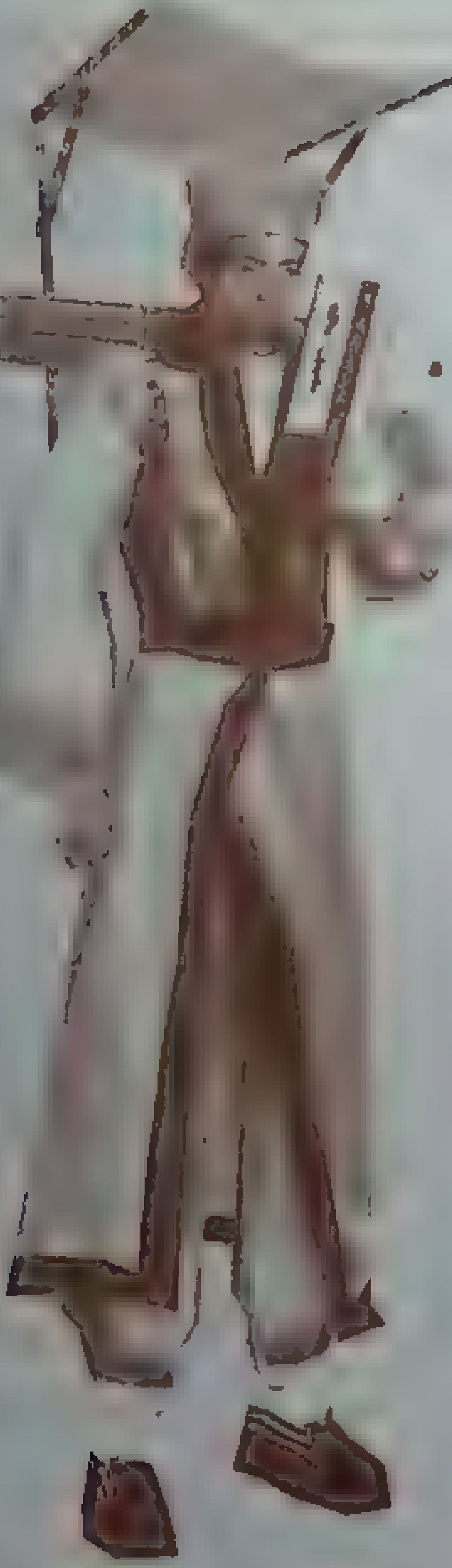


（主角换回燕赤霞）不行了，坚持不住了，毒素就要涌上来了……在我迷迷糊糊就要倒下的时候，大殿门"吱嘎"一声开了，那个该死的小狐狸终于回来了。在吃下了千年灵芝后，我明显地感觉到毒气正一点点消失，讨厌的就是那个小狐狸在一旁唠叨："本姑娘是叫你去摘仙人谷的蟠桃呢？还是叫你去取五色神鹿的角呢？"突然外面传来一阵闷雷般的咆哮声，我正要说话，紫箩说："没想到还有一头，你快进地道，我去引开它。"我还没来得及推辞两句，就被强行推入了地道，随后地道口就被关了。我堂堂一大侠岂能在危难当头就逃之夭夭？不行，赶快找出口出去帮她。在地道的一端末，发现墙上有几缕微光射了过来，那边看来还有房间，于是我取出在刚进兰若寺时拾到的一桶灯油，用火灵术点燃，我随后退出几步，就见灯油爆炸了，果然，把那堵墙炸开了，在地上看见一把用人骨做的鼓槌，我收起来后环顾四周，看来没地方去了，从原路返回，发现地道口已开，出去发现紫箩和那头石狮子都不见了。看看自己手中的鼓槌，干脆去鼓楼看看有没什么。

进到鼓楼，发现一楼有五面鼓，我随手敲敲了几下，没反应，看来不行。上到二楼，见到大鼓上刻着几个字：宫角商羽角羽徵宫。看来是下面的五面鼓的敲击顺序吧？幸亏本大侠出生书香门第，小时候学过音律，下来后按照从左到右53413125的顺序敲击了一遍，就从鼓架上掉下了一个机括。（恕小弟愚笨，这个谜题把我难倒了两天，直到答应了一个音乐系的PLMM请她吃三天大餐才被授教解了这个谜题，代价惨重啊！）

拿着这个机括来到了东南厢房，用机括打开机关，听见外面有动静，我趴在窗户上向外望：那个有机关护着的西南厢房的龙头机关已经解除，看来可以进去了。进去后发现那头石狮子正把紫箩逼得到处乱窜，看来表现英雄气概的时候到了，我鼓足勇气大吼一声：好妖怪，看我伏魔剑！这个BOSS比上次的那只要厉害不少，远程攻击敏捷提升不少，近身攻击力也一爪就抓掉我接近一半的生命，但在美女的加油声中，我一次次把剑插入它的身体中，终于，机会来了，在它缀气的时候，我发出最强召唤咒语——召唤神力——将其封印。我明白凭我手中的这把剑是不足以将其斩入地狱的，我对紫箩说："快走，我只能将其封住一阵，时间长

OEM@bj.kingsoft.net 总机:010-82524666 OEM直线 分机248 集团网页热线 分机166 欢迎网上订购:卓越网 JOYO.com club.kingsoft.net 010-62643222



了它还是会挣脱的。"紫箩道："小道士，你先支持一会儿，我去找宝物来帮你。"说完就打开了房间里的一个机关冲出了厢房。

本姑娘为何要一次次帮他？难道是我……不可能，我是妖他是人，是不可能的，但为什么他受困我就这么着急呢？对，是我贪图他的报答，对，一定没错。还没等我胡思乱想完，我就来到了机关刚被关上的后院大殿的门前。我推开门走了进去，大殿深处走过来一个飘渺的人影，说道："小狐狸，你居然敢进大殿，你是不想活了吧？看在你祖师的面子上，你赶紧出去，我不与你计较。"这么牛，居然不把本姑娘放在眼里，那我以后怎么继续在兰若寺混啊？于是我说："你都死了100年了，还霸着不让啊？"

"你都800岁了，是不是嫉妒我年轻啊？狐狸精！"

我也寸步不让的骂道："谁像你啊，面色惨白，只有骨头没有肉。"没想到这句话激怒了她，她没打个招呼就一个魔法放了过来，我当然也不甘示弱，也是甩了一个灵狐术发了出去。（这个BOSS大概是游戏中最难缠的家伙了，她把打一枪换一个地方的宗旨发挥到了极点，基本上是被换一下就换个位置，并且这种魔法可以穿墙，攻击力又高，敏捷也是高得可怕，小弟到现在还没找出对付她的良策，每次都是用魔法加成堆的药草硬拼过去的。）

放倒她后得到一颗宝石，看来后殿是可以随处走动了，顺着楼梯来到二楼的顶端，看见大佛像头上有个凹槽，把宝石放了进去，就看见旁边的一扇门开了，进去后从另一边下到一楼，发现自己已经身处西北厢房。看见远处有个幽灵在那里。"你还混得挺好啊，你老大都被打倒了，你居然还敢和本姑娘为敌？"但过了半天她居然还没反应，我走了过去就听见那个幽灵说道："我知道你是想找降妖的宝物，你只要把我的骨灰坛找来，我就告诉你宝物的位置。"没办法，只有去找骨灰坛了。想起在刚才二楼的一排房间我都没进去过，现在就去看看吧。在那一排房间的最顶端的一间里，我找到了骨灰坛，回到一楼把骨灰坛交给她，她就消失了，空气中隐隐约约的传来声音：在天王殿的弥勒佛下有一把斩妖剑。

听从她的话我来到了天王殿，果然从弥勒佛的身下找到了一把斩妖剑，幽冷的剑身发出刺骨的剑气，刺得本姑娘觉得自己被一种无名的气息所包围，似乎灵狐术也施展不出，看来真的是把斩妖除魔的宝剑。我急忙提着宝剑，踢开房门，把斩妖剑向燕赤霞扔去，他一把接过斩妖剑，打量了一下剑锋，喝道："好剑！没想到当年钟馗的配剑居然落在了兰若寺。"顺手甩出了一连串的剑花，提剑纵身向那头石狮子扑去。

由于斩妖剑在手，本大侠没费多大力就把它逼到了角落里，我左手捏了个剑诀，右手将斩妖剑向它的双目之间疾射而出，只见石狮子应声倒地。我嘘了口气，刚把斩妖剑插入了剑鞘，就感到脚下一阵剧烈的震动，从地底冲出了无数的树枝，盘旋着向我和紫箩卷来，紫箩大叫："快走，我们惊动了树妖姥姥了，她要出来了。"看得出她是出自内心的惊慌，我在心里盘算了一下我和姥姥的实力，觉得我现在的实力还不足以和她对抗，看来就只有暂时撤退了。（现在开始倒数记时，在两分钟内要逃出兰若寺，相信凭各位玩家现在的实力，已经是小CASE了。）

兰若寺外，紫箩和义弟宁采臣正焦急地等着我，我一个箭步冲出了兰若寺，邪气引发的火焰在我身后狂舞，我再次将斩妖剑抽出剑鞘，注视着那充满邪气兰若寺，欲势待发……

游戏到此结束！可故事还没讲玩，看来游戏公司是要出续集，作为国产首款恐怖动作冒险游戏，可以说是让人在国产游戏的严冬看到了游戏市场解冻希望！游戏和Capcom的力作《生化危机》有着很多相似的地方，但不足也是非常明显的！就故事流程来说，"鬼寺"远没"生化"复杂，小可首次拿到碟片到打穿只有短短四个多小时，可《生化危机》都是一张碟的容量，而鬼寺短短的几个小时流程却有三张碟之巨！可见国内公司的程序开发和国外还是有明显差距的！再者游戏的战斗系统比较单一，战斗画面不够华丽！不过这毕竟是本土游戏产业的第一次尝试，是国产游戏迈出的一大步！总的来说，游戏还是值得一玩的！■

R·T·S·之冬

创意匮乏的季节末

文/夏非拉 编辑/游骑兵

游戏伊始

1961年夏，位于波士顿的麻省理工学院中，几个白衣程序员正面对着体形硕大笨重的TX-0，寻思着如何用这个大家伙弄出点什么名堂的东西来，因为整日使用TX-0来解微积分方程实在是相当无聊。当世界上第一台体积只有冰箱那么大的程控数据处理机——PDP-1被安置在TX-0隔壁的时候，斯蒂夫·拉塞尔、彼得·山姆森、唐·爱德华和马丁·格雷兹这四个麻省理工学院在校生才得以奋战6个星期编出了PC游戏史上第一款可以双人对战的小游戏——只有4K字节的《太空大战》。

RTS诞生以后我们失去了S

尽管这部诞生于40年前的《太空大战》简陋不堪，只需要两名操纵者各自使用手中的摇杆和按钮控制飞机在屏幕上躲避子弹，射击对手。但它为日后电脑上衍生出的各种类游戏所奠定的基础功不可没。《太空大战》不仅仅是模拟飞行类游戏的鼻祖，它还为我们带来了效仿现实中实时进行不存在停顿和回合的战争游戏概念——从而诞生了即时策略游戏。

即时策略的英文名"Real-time Strategy"（简称RTS）很明了地概述了此类游戏的特征：实时运用策略对抗对手。按照主流RTS的形式通俗一点解释游戏过程就是建造基地、收集资源、升级科技、造兵踞地然后或突袭或大军压境将对手的领地踏为平地。而这一切规则差不多在贝里特·史派利构想《沙丘II》（Dune 2）时从他脑子里一瞬间迸泻出来，并且日后的RTS几乎一成不变地继承了建造、采集、研究、抵抗、征服这套定型模组。这位名副其实的RTS之父不仅仅让Westwood的名字伴随"沙丘"系列、"命令与征服"系列和"红色警戒"系列一直辉煌至今，同时也确立了永远胜Westwood一筹的劲敌Blizzard（暴雪）公司。

就在Blizzard以《星际争霸》彻底一统RTS游戏，Westwood再度开发"命令与征服"系列和"红色警戒"系列新作争夺即时策略榜首之位，其它公司也竞相挑战革新RTS理念的过程中，除了像Bullfrog（牛蛙）曾开发过的异名昭著的另类RTS"地下城守护者"系列和"上帝也疯狂"系列、CDV Software的《突袭》等在传统基础上大相径庭或略有创新的少数突破性RTS外，几乎所有的C&C Too及SC Too全部都陷入近乎疯狂的点击鼠标狂潮之中。一时间RTS中游戏者所面临的敌手似乎并不是敌对家族或是中坚分子，而是手中被魔掌所攫的鼠标。没错，批评家已经无数次地的告诫我们real-time strategy中的strategy（策略、军略）已经快要消失殆尽，越来越多的RT游戏而非RTS充斥市场，并且正以群居白蚁的速度侵蚀这个曾经最具生命力与活力的游戏种类。

除了星际争霸

难道真正能够将即时战斗与战术策略完美结合的只有SC？

看来Blizzard和Westwood两巨头在一开始就没有打算给初出茅庐的制作公司歇脚的足够空间，他们必须马不停蹄地工作才可能在技术上和创意上擦出几点星火。于是TimeGate开发了即时策略版的"英雄无敌"——《可汗：雄霸天下》；而加入空间跳跃因素导致地图纵深度惊人的《征服：战争前线》也在历经若干波折，开发商由Digital Anvil变为现在的Fever Pitch Studios，代理发行也由Microsoft换为Ubi Soft并且延期一年多的情况下公诸于世。这才将RTS千篇一律的人海混战局面稍稍校正。

电脑游戏诞生40年，RTS泰斗《沙丘II》也已经是9年前曾经的耀眼星辉。

时至今日一批大胆拓新的新型态RTS正在蛰伏蜕蛹，它们将以新的规则和理念主导本世纪初即时策略游戏的趋势，必将令依旧沉迷传统RTS的保守派措手不及，一场巨变正在我们身边蓄势待发。

可汗不朽 星海无垠

RTS游戏的乐趣绝对是依靠合理战术安排获得胜利时的成就感，而非考验你的手脑眼的协调能力。城堡、古代遗迹、神秘王国、魔法师、骑士和不死生物所构建的世界的确是《可汗：雄霸天下》的迷人之处，尽管奇幻题

材的即时策略游戏早在《魔兽争霸》风靡的年代已经确立了丝毫不亚于现实战争题材和科幻题材的稳固地位。此外在一部 RTS 游戏中随处可以找到 3DO 的经典回合策略游戏《魔法门之英雄无敌》的影子也不失是件有趣的事情,至少能够看到一个反传统的"玩家就是一切"的理念而沿用的以英雄为中心的战略方式。即时版的"英雄无敌",我们可以这样称呼《可汗》。可能无法控制个体作战单位会令习惯了微操的 SC 玩家感到不适,但一旦习惯了《可汗》中的战斗你就会发现这里的 AI 高到怎样的程度。尽管游戏音乐可以算做败笔,但是可以在城镇中招募士兵、花费金币可以复活死去的英雄可汗、战斗中领队的死灵法师可以复活一定数量的骷髅、魔法师可以在战斗中施展火球术辅助步兵、游戏提供四种阵形、木材矿石等资源可以靠占领城镇和矿洞供给、探索遗迹可能会发现财宝等等在传统 RTS 游戏难得一见的特征无疑使《可汗:雄霸天下》在今年 3 月份首次发售后受到了相当的关注。

现在让我们暂时离开幻想的大陆,抬头仰望星空。

在远离地球的外太空,穿越危险的小行星带寻找资源丰富的行星开采资源,跳跃若干空间追击星云深处的敌人,发动数百架小型战机进行大规模的扫荡,这些在科幻小说中司空见惯的场面出现在 RTS 游戏中也非首次,但是在《家园》和《遥远之门》中的全 3D 环境转来转去实在是叫人头晕,好在《征服:战争前线》使用的是 3D 模型,2D 动态背景,看上去更像《命令与征服》而非《家园》。《征服》同 SC 一样有 3 个种族出场,但是玩家只能控制远离家乡的人类完成 16 个漫长的任务,而敌人异形蛲螂和盟友高智能生物 Celareons 在战役中都是以第二人称身份出现。虽然绚丽的星云色彩斑斓,但有时会出现星云风暴着实令人苦恼,像 hyades 风暴会对途经的飞船造成严重损伤,而 ions 星云风暴则会在一瞬间摧毁你的防护罩。由于《征服》力求营造一个真实的未来战争,所以许多细节处理得相当出色,比如战舰每次所携带的弹药十分有限,当弹药消耗殆尽时就需要返回基地补充,然而随之而来的问题就是这个游戏通过空间跳跃可以连接数个庞大的区域,如果你打算率军深入就必须拥有足够的补给线。大军行至哪里,就需要在哪里寻找资源丰富的行星,在上面建造基地采集矿石、气体和训练人员。每个行星上可以建造环形的基地和其他建筑看上去十分新颖,实际上因为这款游戏是受 Paul Verhoeven 的电影《星河舰队》的影响较深造成的。尽管《征服:前线战争》的瑕疵并不少,譬如背景音乐像极了 80 年代老式科幻片的主题曲,而游戏的音效几乎达到了惨不忍睹的程度,但是这些仍然无法掩盖《征服》的内涵,一些古老的东西并非没有价值,而且也不是任何一个公司随便想出了什么新点子人们都会疯狂地去玩,这也是容易了解的《征服:前线战争》在上市期间之所以大受欢迎的主要因素。

我们需要革新

无论《可汗:雄霸天下》也好,《征服:前线战争》也好,这两款游戏存在各自的诸多问题,例如音乐和图像的不足。但是它们都抱着质疑传统的视角去重新诠释 RTS 游戏,多少会带给我们革新的勇气和全新的观念。至少《沙丘 II》无法代表 RTS 的全部含义,它不过是块里程碑。

循规蹈矩终究还是会原地打转,既然战争是体现男人自身价值的最佳途径,那么创新意识便是 RTS 的核心支柱。《沙丘 II》突破了以往战争只有敌我双方的概念加入第 3 方势力;《家园》首次将全 3D 环境引入 RTS 游戏;《帝国时代》可以让玩家自行编队、设置阵型;《横扫千军》中单位的 AI 得到的大幅度提升,生产单位不必不停的点按鼠标,并且还能够下载新的建筑和作战单位;《红色警戒》中的地形会随着战斗的白热化而变得满目疮痍;《魔兽争霸》提供了地图编辑器功能;《魔兽争霸 II》为我们带来了战网(Battle.net)……

上述只不过是 RTS 游戏发展过程中的一小部分创新,难道过去我们的设计师拥有如此睿智的充满新事物的头脑,而现在人才济济的游戏公司里面就只剩下脑汁干涸的编程机器了么?

创意并没有消失,只是我们还没学会如何捕捉而已。

看到《可汗》、《征服》这样的游戏我们应该感到欣慰,并且做好迎接被 RTS "新浪潮"狂潮洗脑的准备。

因为我们的创意无限。■

盟军敢死队 II 勇往直前
Commandos 2: Men of Courage

以 GONZOANDJON 作为玩家的名字,或在游戏中选中任意一名特种兵然后输入 GONZOANDJON,即可开启秘技模式。此后在游戏中可以使用下列功能键:

〖Shift〗+〖X〗	将选定队员传送到鼠标位置
〖Ctrl〗+〖V〗	隐身模式开关,开启时屏幕左下角出现红色字母 V
〖Ctrl〗+〖I〗	刀枪不入模式开关(似乎无效?)
〖Ctrl〗+〖Shift〗+〖N〗	当前任务立即获胜
〖Ctrl〗+〖Shift〗+〖X〗	杀死所有敌人(似乎无效?)
〖Ctrl〗+〖-〗	显示画面刷新帧数

以下是三种难度下各关的选关密码:

	NORMAL	HARD	VERY HARD
第一关	XHGDR	PLKUM	PVTSL
第二关	WKUC4	JE5SH	SKDJF
第三关	YSM51	DFY3B	3DYNG
第四关	B7D8F	K9D3H	9BG3S
第五关	3GHSL	NMWQ9	KJWJK
第六关	AZLM1	16G3L	E2J7H
第七关	JAHSG	WL3CZ	ZX78Y
第八关	UN63A	LPQ6T	TRIB4
第九关	VAZ2P	SRCMH	TRD78
第十关	9TT5W	PAEN8	1LPQD

〖测试:有效　WING 提供 A〗

巴黎-达卡拉力赛
Paris-Dakar Rally

在输入玩者名字时输入 ILUMBERJACK 即可在游戏中使用所有车辆。

〖测试:有效　WING 提供 C〗

职业拉力赛 2001
Pro Rally 2001

输入下列字符作为玩家的名字,即可开启对应的功能:

IVAN LLANAS	所有训练模式开启
BUIN	所有冠军赛事开启
RICITOS	所有街机模式开启
PAC	10 秒处罚
ALCAPARRA	维修时间加倍
CHOUNI	所有对手成为 Rosa

在游戏中直接输入下列代码,即可获得对应的功能:

TORPEDONOW	加速性提高
2YOUNG2DIE	快速中断期
IHATEDAMGS	车辆不会受损
REPAIRMEPZ	车辆立即修复
SICILIANDV	自动驾驶
NLSMANDELA	自由模式
NPVITAMINC	无处罚时间
CREDITCARD	冠军赛事中有 280 秒的修复时间

〖测试:有效　WING 提供 A〗

光芒之池 II
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

在游戏安装目录的 /data 子目录中创建一个名为 cheats.txt 的文件。进入游戏后画面上会显示当前画面刷新帧数,且可以按〖KP+〗(数字小键盘加号)增加队伍的经验值。

你可以使用 16 进制数据编辑器修改游戏存档文件,调整角色的生命值及其它 6 项基本属性(注意:修改前请备份存档文件以便需要时恢复):

①在游戏中创建一个队伍,开始游戏后存盘,或在添加新队员时存盘,退出游戏;

②以任何 16 进制数据编辑器(如 UltraEdit)打开游戏安装目录中的存档文件(.sav 扩展名),可以根据文件日期判断哪个是最新的存档;

③使用 ASCII 文本搜索方式寻找你的角色名字,即可定位大致的相关属性数据的位置,它们通常就在这个名字的位置附近;

④如果你的生命值为 10/10,那么使用 16 进制数据搜索方式寻找 0a 00 00 00 0a 这一串数据,它就在上述名字附近,将两个 0a 改为你想要的生命值;

⑤如果你的 6 项初始属性分别是 13, 12, 13, 12, 14, 10,那么就可以使用 16 进制数据搜索方式寻找 0d 0c 0d 0c 0e 0a 这一串对应的 16 进制数据串,并将它们改为你希望获得的数值,注意这些数值不能超过角色的种族和级别的对应属性限制。(这串数据应处在你的角色数据段的最末,及接近下一个角色名字的开始处。)

〖测试:NA　WING 提供 B〗

潜艇指挥
Sub Command

在游戏的 MISSIONS/CAMPAIGN 任务选择画面中,将鼠标移动到灰色潜艇选择三角上并按〖TAB〗键,则潜艇选择箭头就会变为红色,这时你就可以点击这个被激活的箭头更换电脑默选的潜艇类型了。

如果在 editor.ini 文件中加上下列一行:

[FULLOPTIONS]

则在 Goal Editor 中就会多出一页"Use Doctrine Language",不知会有什么作用。

〖测试:有效　WING 提供 C〗

文明帝国
Cultures

游戏中按〖F2〗出现输入提示,输入下列字符串并回车获得相应功能(建议使用大写字母状态输入以免游戏中的功能键设定干扰输入):

FUNEXPLORATION	地图雾影全开
FUNFRIEDA	物品名称字母更大
FUNFILLUP	仓储中所有项目数量加 5
FUNSPEEDUP	加速模式

〖测试:有效　WING 提供 A〗

蚂蚁帝国
Empire of the Ants

以命令行参数"/11"启动游戏(例:假如你的游戏安装目录是 D:\ants,在视窗的"开始\运行"对话框中输入 D:\ants\ants.exe /11

然后回车运行），即可在游戏中按〖F11〗出现输入提示，输入下列字符串并回车获得相应功能：

showmap	地图雾影全开
Disco	把蚂蚁变成 Disco 舞会
murche	蚂蚁静止不动
WinLevel	当前关卡获胜
LoseLevel	当前关卡失败
wannaFood	获得食物
wannaMat	获得原料

〖测试：有效　WING 提供 A〗

世界大战III黑金
World War 3: Black Gold

游戏中按回车出现输入提示，输入 peace 并回车开启秘技模式，此后可用此方法输入下列字符串并获得相应功能：

HereYouAre!	显示敌方单位和建筑
BeautifulWorld	地图雾影全开
Shower	当前屏幕区域执行最强打击
MoneyForNothing	获得金钱
Limit_up	设置全部单位价值上限
NobelPrize 1	研发立即完成
Smash	屏幕中央执行最强打击
GoHome!	效果不明
ByeBye	效果不明
Tromaville	效果不明
Moonlight	效果不明
Hide	效果不明
IDKFA	效果不明
NewOne	效果不明
MyBrainIsFaster	效果不明
UltraScience	效果不明
ScienceForNothing	效果不明
JudgementDay	效果不明

〖测试：NA　WING 提供 A〗

公路战争
Road Wars

在游戏的 options 菜单中，把玩者名字设定为"Mo' Money"，则游戏中可获得无限金钱可购买任何武器及进行升级。

〖测试：NA　PAGAN 提供 C〗

动物园大亨
Zoo Tycoon

按照下列步骤开始：

①使用 WINZIP 工具打开 config.ztd 文件；

②使用纯文本编辑器（如 NotePad）打开其中的 Economy.cfg；

③寻找 cZooDooRecyclingAmount 字串，并将其后的数字改为你想要的数字，这是游戏中每个周期你获得的收入，通常在游戏中每月会有 8 至 12 个周期；

④寻找 cKeeperCost 字串，它的数值应该是 800。这是你支付给动物员工的薪水，你可以修改这个值将其降低。

⑤若你相在游戏开始时获得更多启动资金，使用纯文本编辑器（如 NotePad）打开 zoo.ini 并寻找 MSMaxCash 字串，将其数值改为你想要的初始资金数。

解锁 Triceratops

将你的一名参观者命名为 "Cretaceous Corral" 即可解锁 Triceratops。

解锁 Unicorn

将你的一名参观者命名为"Xanadu"即可解锁 Unicorn。

注意在使用命名参观者的秘技时，最好先等游戏自动帮你命名参观者时再指定该名字，且避免多次命名以免死机。

〖测试：NA PAGAN 提供 C〗

红色派系
Red Faction

游戏中按〖~〗键开启输入窗口，输入下列字符串并回车获得相应功能：

vivalahelvig	刀枪不入模式
bighugmug	获得所有武器及弹药
heehoo	飞行模式
camera1	游戏视角 1
camera2	游戏视角 2
camera3	游戏视角 3

游戏彩蛋

在 CD2 的 data/movies 目录中有一段 Bink Video 可执行文件格式（.exe）的狂欢影像。

〖测试：NA　PAGAN 提供 A〗

教父II
Gangsters 2

把 Joey Bane 的名字改为下列字符串即可激活对应的秘技功能，如果输入正确，顾问会给你提示：

bangagong	获得所有间谍的报告
>- 00 -<	获得 5 星级特长

〖测试：NA　PAGAN 提供 B〗

风云II七武器

进入游戏后直接输入 titan 并回车启动秘技模式（屏幕下沿有红色字体提示），然后在游戏中直接输入下列代码并回车获得相应功能：

money#	获得指定数量的金钱（# 为数字）
win	战斗中输入此代码直接获胜
boss#	叫出各式角色，# 为 1 到 140 的数字如 139 叫出帝释天，137 叫出断浪

〖测试：有效　PAGAN 提供 B〗

编辑 / 游骑兵

电玩点将榜
综合榜

*1 →	暗黑破坏神II 毁灭之王	Diablo 2: Lord of Destruction	Blizzard/ 奥美（3181）
*2 →	半条命：反恐精英	Half-Life: Counter Strike	Sierra/ 奥美电子（2958）
*3 ↑	星际争霸：母巢之战	Starcraft: Brood War	Blizzard/ 奥美（2750）
*4 ↑	盟军敢死队II 勇往直前	Commandos 2:Men of Courage	Eidos/ 新天地（2646）
*5 ↓	剑侠情缘外传：月影传说		西山居 / 金山（2340）
*6. ↓	仙剑奇侠传		大宇（2131）
*7 ↑	石器时代	Stone Age	JSS/ 北京华义（1928）
*8. ↓	轩辕剑III 外传：天之痕		大宇 / 育碧软件（1857）
*9. ↓	生化危机III 复仇女神	Resident Evil 3	Capcom/ 育碧软件（1627）
*10. ↑	武林群侠传		河洛工作室 / 智冠（1525）
*11. ↓	新仙剑奇侠传		大宇 / 中青旅创先（1393）
*12. ↑	魔法门之英雄无敌III	Heroes Of Might And Magic 3	3DO/ 育碧软件（1322）
13. ↓	帝国时代II	Age Of Empires 2	微软（1219）
*14. ↑	樱花大战		世嘉 / 天人互动（919）
*15. ↓	FIFA 足球 2001	FIFA 2001	EA Sports/ 电子艺界（878）
*16. ↑	英雄本色	Max Payne	GOD/ 新天地（816）
*17 ↑	恐龙危机II	Dino Crisis 2	Capcom/ 育碧软件（764）
18. →	三国志VII		光荣 / 第三波（631）
*19. ↓	三角洲特种部队III 大地勇士	Delta Force 3 Land Warrior	NovaLogic/ 华彩（470）
*20. ↑	仙剑客栈		大宇 / 中青旅创先（389）
*21 ↓	黑与白	Black and White	Lionhead Studio/ 电子艺界（308）
22. ↓	突袭	Sudden Strike	CDV Software（257）
*23. ↓	傲世三国	Fate Of The Dragon	奥世工作室 / 目标软件（182）
*24. ↑	新神雕侠侣		昱泉国际 / 育碧软件（152）
*25. ↑	金庸群侠传 Online		中华游戏网 / 智冠（103）
*26. ↑	博德之门II 安姆的威胁	Baldur's Gate 2:Shadows Of Amn	Bioware/ 第三波（78）
*27. ↑	楚留香新传		宇峻科技 / 智冠（67）
*28. ↓	永远的伊苏II		Falcom/ 新天地（56）
*29. ↓	家园	Homeworld	Sierra/ 育碧软件（38）
*30. ↓	大航海时代IV		光荣 / 第三波（24）

注：* 表示国内已有正式代理，括号内为该游戏所得票数。

榜评

呵呵，《盟军敢死队II》已经升到第四名了！虽然和我上期的预测还有距离，但这只是时间的问题，毕竟它9月底才上市呢。现在又有几个人想着投票呢，大家都在忙着央呢吧？说到这里，我又想起了一件事，前些日子天人互动的老刀来我这儿哭诉，咬牙切齿地问“为什么我们的《樱花大战》居然没有上榜”，哈哈，Racer也只能用“时间问题”来解释了，这是事实。这不，这期《樱花大战》已经上榜了。玩家的眼睛是雪亮的，是金子总要发光的嘛！只是，你要给他们一点儿时间。哦，老刀，不要伤心了哦，我们的游戏事业还需要你来做贡献呢！

这期《英雄本色》上榜了，也是经过了时间的考验啊！这么COOL的游戏玩家是不会忘记的，至少Racer在复仇之路上打得很爽，我肯定是会投它一票的（别误会，不是扛选票哟！）。

这期新上榜的有《武林群侠传》、《仙剑客栈》、《金庸群侠传 Online》和《楚留香新传》，《武林群侠传》堪称黑马，勇夺第10名，并把“新仙剑”踩在了脚下，实力可见一斑。Racer没有玩过这款游戏，据说是在RPG基础上大幅增加了养成成份，颇具新意，看来不是吹的。其他三款游戏都在20名开外，从各界的评价来看，沉浮还很难说，还是让时间来检验吧。

点将榜欢迎广大读者以任何形式参与，可以通过信件（明信片）、读者问卷调查和编辑部的电子信箱 reader@fcgm.com.cn 投票。无论何种形式，投票者均可以参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

选票格式：您最喜爱的四款游戏（中文或英文名称）

1. ----------　　2. ----------

3. ----------　　4. ----------

点将榜投票地址：100037 北京813信箱

读者点评

《暗黑破坏神II毁灭之王》
德鲁依的召唤术可以让他开个动物园了。（四川　陈何城）

《生化危机III复仇女神》
美女在面临死亡威胁却毫不畏惧时才是最美丽动人的。
（山东　赵斌）

《武林群侠传》
琴棋书画，诗酒茶花
钓鱼打猎，针灸下厨
认草药，辨乐曲……
要学的东西太多了（北京　金松）

创意很棒，特别是里面的小游戏，但是钓鱼我不太喜欢。这个小游戏就是选位置，害我第一次玩时白等半天，没钓到一条鱼，还有就是美眉太丑了，说的是国色天香，根本就是大娘嘛！（四川　陈若谷）

小游戏比主线游戏好玩，养成的比重较大，不像是一款武侠游戏。
（北京　刘振华）

朴素清新的画面，悦耳动听的音乐，更重要的是高度的角色培养自由，做二流的杨过不如做一流的自己，太棒了！（福州　郑青）

《新仙剑奇侠传》
游戏画面精度有了很大提高，但游戏的“新”不能在剧情中或别的方面体现出来，就显得“新”意不足了。（新疆　王斌）

画面可以，音乐出众，但他们已不再是我心中的神，因为主角相貌没了仙气，多了几分俗艳之气。（徐鑫）

本以为能让我流下感动的泪水，结果却流下遗憾的口水。
（四川　王俊）

新瓶装旧酒，各方面都提高不大，当然，身亚除外……（广东　罗俊）

所谓新，指——人物成熟了！（四川　曾宇）

《英雄本色》
一款非凡的游戏大作，一个扣人心弦的剧情再加上一张坚毅的脸，构成了《英雄本色》，一个字——爽！！！（北京　王悦）

“小马哥”+“周润发”+“黑客帝国”=英雄本色，似乎让人摸不着头脑，但总体说来的确是一款相当不错的游戏。（兰州　赵睿）

Athlon1.33GHz+KT266+256MB DDR+Raden 64MB DDR=26.5fps
Max Payne =Max Money（北京　李江波）

《少林足球》
记者：请问你为什么爱玩《少林足球》？
周星驰：《少林足球》，电影好看，游戏更好玩，地球人都知道啊?!
记者：……
（江西　杨兴）

本期幸运读者

天津	罗　翔	江苏	高　峰	河南	付晓东
北京	广欣宇	河南	张冬冬		

by：千猪格格

“有人说婚姻就象是一座城堡，外面的人想要冲进去里面的想要逃……”千猪格格哼着数年前一首不是很流行的流行歌（千猪格格一向这样，赶流行的速度总比别人慢个好几年），看着万王之王这个虚拟世界里男男女女为情所困，快乐地敲打着键盘，别提多写意了。

据传闻，万王之王之父茄比（就是游戏的总策划啦）当年是在一个MUD里结识现在的老婆的，所以对网络游戏里的婚姻非常看重。（不过还有传闻说当年茄比是扮演一个女角色，而他老婆——当然，那时候还不是他老婆——扮演的是个男角色，这样一个男人扮演的女人和女人扮演的男人居然也能爱到一起，千猪真是想破猪头也想不出原因来。）因此在设计万王之王这个游戏的时候，茄比就很坚贞如一地只设计了结婚而不设计离婚，原因是希望大家把结婚看得认真一点。千猪窃以为茄比写策划案的时候茄太（茄比的太太的简称）不是手拿菜刀就是手拿擀面杖站在茄比的后面监工，否则绝对不会有这种事情发生。

拜托，茄老大，这是个游戏耶！何必要大家玩得那么痛苦呢？君不见，现在的万王之王里，为金币骗婚的有焉，为一间不足五平方的小房结婚的有焉，为一时头脑发热结婚的有焉……形形种种，不一而足。前些天千猪潜入华彩刺探军情的时候才看见一个痛苦的丈夫向GM求救曰：“GM大人救救我吧，我的30万存款被老婆挥霍一空，那可是我辛辛苦苦打出来的呀，让我离婚吧……”现在玩游戏的小孩子居多，人家在网上结个婚是图好玩而已，不是人人都和你茄老大一样是要在网上找终身伴侣那么崇高的呀，而且，你教唆小孩子要认真对待婚姻，不是鼓励人家早恋吗？更何况，不是人人都象您老兄那么容易碰到合意对象，难道你不知道现在网上的女角色十个有九个半是男玩家吗？游戏的世界应该有一定的规则，这条千猪举四千只猪蹄赞成。不过这个规则首先一定要合理。对于网络游戏来说，一切规则应该建立在它的时代背景上。复杂的如UO，简单的如一些武侠MUD，都有符合各自特色的各种规则。对于婚姻，一般的网络游戏都是以死一次来作为离婚的代价，当然也有象石器时代那种结婚跟没结婚完全没区别的情况，不过那是原始人的事，咱们不讨论。象万王这样一旦踏入了结婚的陷阱就无法摆脱的，还真是少见。哦，准确来说，万王还是可以离婚的，就是夫妻双方中任一个角色完全自杀……这样的规则合理吗？以万王类似AD&D的欧洲中世纪时代背景来说吧，似乎基督教对婚姻比较严格，但是也决没有婚后老婆可以任意挥霍老公的存款这样一条吧？现在的万王婚姻制度，分明让人看到一个手执擀面杖的悍妇形象……哦，各位美眉不要打我，我也还没结婚呢。

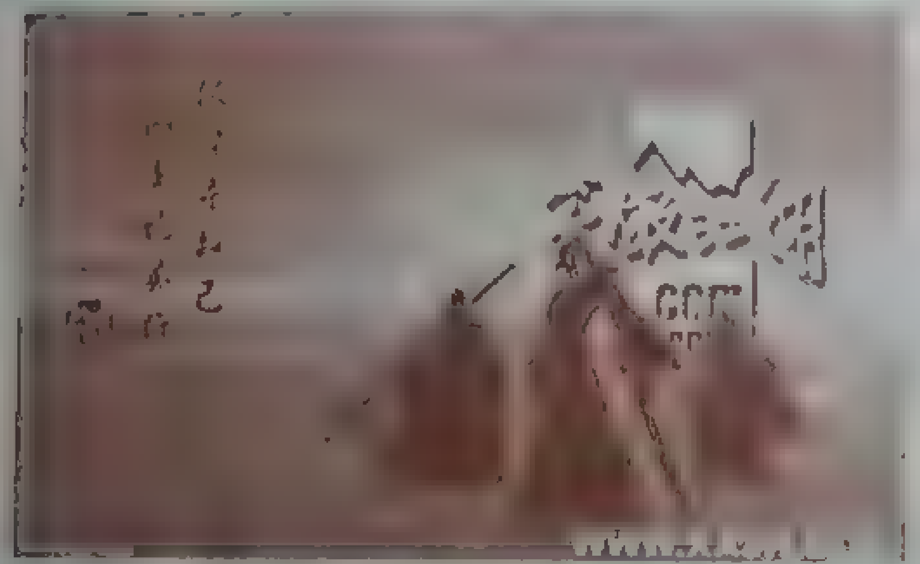
个人印象里最好的婚姻系统要算文字MUD《西游记》里的了，两人情投意合可以经月老牵线结婚，感情分裂了也可以协议分手。结婚后有一间可以真正让你自己布置的小屋（不象万王只是个拿来放东西的仓库），可以邀请朋友回家小坐，而且还可以生几个小Baby养来玩……扯远了扯远了，估计万王之王里是看不到三五知己共聚自宅对月饮酌戏弄孩童的温情场面了。

每个游戏都有自己的特色，所以就算万王之王不开放离婚也无可厚非，毕竟不能为了几万个玩家就要茄比晚晚回家跪洗衣板吧（现在好象流行跪电脑主板呢）？但还是希望万王能丰富一下婚姻内容，期望负责万王的PM尽快给茄太做通思想工作，那就是千千万万的万王玩家之福罗。

笑傲江湖演义（二十九） www.xajh.com

江湖快报

笑傲江湖经典 MUD 集装箱-血洒飘香、夕阳再现、[illegible]方故事、虚拟世界……多款经典 MUD 游戏让你随意玩[illegible]采，神话世界，异族风情……体会不一样的世界，[illegible]完整体验，当然只有在笑傲江湖（http://www.xajh.com）！



星月传说（结局篇）

好梦无残

13、星坠、月残

只要你一次付出的够多，你所得的也可能长久！比如你的付出中包含了你的很大一部份幸福。

而付出了那种幸福，换来一身如鬼似魅身法的公公们往往又最怀恋那份幸福。但其中大部分所选择的怀恋方法，却是再不看到，不去想那两情相悦的幸福！

所以今天清瘦手中的金针在出手时更加的狠辣！

≡★≡与月亮可以说是第一次真正同时应敌，但两人连手时却有一股自然的默契。而两人皆是天下可数的高手，见闻均博，又熟知对方招式。每一剑，每一掌都暗暗配和。两人心意相通，连手合击，果然是威力大增。但纵是如此，也不过是堪堪抵住那密如雨快如电的辟邪剑法而已！

赤影翻飞，手中针出的越来越快。清瘦已经有些吃惊，东厂每年的年较之时，红榜上总是有他的名字，葵花宝典的上篇他更是已通篇练熟，而死在他两根金针下的江湖人已不知多少，没想到还有未练宝典之人能和他交手到四百个回合。

但也只是四百合而已。

没有一个普通人能和辟邪剑的剑手比快！

两个也不行！

第四百零一针，月亮手中长剑脱手飞去；第四百零二针，鲜血直透≡★≡左掌而出；第四百零三，第四百零四，第四百零五……到第四百一十五针，清瘦手中针上，已挑起了一红一白的两朵鲜花！

而这时，月亮那柄剑才“铛”的一声砸在了地上。

月亮与≡★≡已无法站起，他们的脚上腿上多了密密点点的红，伤口都不深，但却都在大穴周围。
清瘦练辟邪这么久，自得的事之一就是自己认穴的准头。

所以他在四百一十五针之后终于停了一停，去闻他手中针上的花——他一直希望自己是个风雅的公公，而且他知道，自己低头嗅出花香的那一瞬之后，就可以再出一十五针，而这十五针所指的，就将是那两人的致命要害！

也就在他低头的那一瞬间，他见到了月光般散射而出的冰晶

他并没有慌乱，虽出意料，但以他的速度，立刻影一般的闪开了月亮所发的生死符，并同手还以一针，指向月亮心口的一针。

清瘦仿佛已看到接下来的事：月亮身体后仰想要躲开这一针，而他则扬手将针插入月亮的咽头。然后他要用最快的速度拔出针，在上面的血还未滴下前将它反手射出，射进一旁的≡★≡的心口！

然而他错了，完全错了，从第一步就错了。

月亮并没有向后仰身去躲他这一针，她跟本没打算要躲。她的目标已牢牢定在了清瘦的胸口，她有把握在金针刺心的那一刹那也击中对方的心口。

然后≡★≡就可以拿到花，就可以疗好他身上的毒，就可以再让那双眸子发出深深的明亮的光……而其它的，她已不去想了。

但≡★≡却要去想。

就在清瘦惊恐的面容为接下来的一瞬而扭曲时，≡★≡以掌震地，合身飞扑到了两人之间，凌空劈出了最后一掌！

寒风舞动，红影在一瞬间发着痛苦的嚎叫随风飘向远方。而≡★≡则大口喷出了鲜红到发亮的一口鲜血后倒在了月亮的怀中。

昆仑山中的小雪渐渐变大了，一片片的扬洒在天地之间。≡★≡和月亮就这样静静的在这满天的飞雪中默默无言。

他们都肯为对方放弃一切，而他们的放弃又换来了什么？

他们都只求对方一起得到爱与幸福，而他们的爱又将是个如何不幸的结局？

白雪飞扬，而≡★≡的身体也一点点在这雪中冷去。月亮只能更紧的搂住他，用自己的体温去温暖他。但这又有什么用？≡★≡张开了那双夜空里的星星般的双眸，只是这次，那已是一双将逝的流星。而映着这流星的，却是她如月般多情而又忧伤的脸。

14、星月下的爱

==

在漆黑的夜空。
星和月相逢说：“这里，将有爱的光线流动。”
溫暖的回憶，
就像那月光的剪影，從指縫間掉落在宁静的星空。
遙遠的空間，
遙遠的時間，
何必在乎？
我们有爱，爱在月光，爱在星海。
无论星与月间相阁多远，无所谓的，我们的光将相互照耀。
不論遠離多遠，
總會到達……
總有一天會在遙遠的夜空下，
交換愛情。
雖然遙遠的夢，
雖是微小的愛，
但想再次愛你，
總有一天會在遙遠的夜空下，
交換愛情。
遙遠的空間，
遙遠的時間，
何必在乎？
当看见星和月同在天空，
那里，有共同的光线在诉说着——
——爱的旋律。

==

当见到你时，那心头的一颤。
当与你交手时，那发不出的绝招。
当生死一线时，与你心头的默契。
当孤旅长途时，交互间心照不宣的一笑。
当危险到来时，同生共死的决心。
当希望来到时，两颗真正在一起的心共有的幸福。
当要与你分别时………………
当要与你分别时………………

月上中天，发着冷而寂静的光，四周看不到一颗星。而月光下，一个少女抱着继将分别的爱人，眼中的泪终于毫无阻拦的占满了秀丽的面颊，哭泣少女的泪水映起冷清的月光，在黑色的夜空下发着无声而悲痛到极点的悲鸣。

江湖中的故事，很多的结局，不都是无望和悲伤？

15、星月山庄

三年后。

三年不很短，它已足够一些新的少男少女在夕阳下踏进这世界，并以不同的语气，不同的表情，不同的心说出那句一样的话：“这就是江湖。”

而三年也不很长，江湖中的变化并不大，多情的女孩子很少，穿着大红大紫美丽长裙的人却还是越来越多。而一个个江湖中的传说，也都纷纷以无望和悲伤的结局离开了人们的记忆。

直到一个二月十四，一个有着有满天淡淡晚霞的二月十四。

清瘦公公正立在杨州城楼看着那一天淡淡的晚霞时，一个披着蒙面轻纱的女郎站在了他的身前。

清瘦一向不喜欢有人在他表现他的风雅时打搅他，所以他当然的抽出了他的金针。有些时侯，杀人并不要一个非常的理由。

然后他就看到了月光，或着说，像午夜圆月的月光一般温柔素雅而又无处不在的剑光。

再往后，他就不用，也不可能再看到什么了。

他死前说的最后一句话是：“她，怎么比我还快？？”

后来订武林史时，都会在这一天多费上好几页纸，因为在这一天，有人用一套过去从没人用过的剑法以实力击败了一个辟邪剑的高手。那套剑法是来源于一个月下迷雾般传说中的门派：古墓派。而那套剑法的名字就叫做玉女素心剑法。也就是从这一天，江湖上的人们第一次知道，那些穿着大红大紫的公公们也是能战胜的。天下，也真的有比辟邪剑更快的剑法。

而证明这一点的那个人，叫做月亮。

四月十日，江湖上多了个叫星月山庄的地方，这是江湖上第一个不是门派的组织。庄主两人，其一就是月光般的月亮。还有一人则很少见人，出来时也都带着人皮面具，所以没人知道他叫什么，长相如何，
只知道他有着一双寒星般的双眸。

五月七日，泰山绝顶一会后，武当、灵鹫、白驼、华山、星宿、桃花、昆仑七派公推月亮为武林盟主，并举为“天下武功第一”。

五月二十一日，东厂统领银狐败于玉女素心剑下，更在败之后加入星月山庄，并申言对庄主心悦诚服。自此无人再敢向月亮邀战。而星月山庄也成为武林第一大势力。

六月四日，星月山庄两名庄主突然宣布将挑战天下前辈高人。自此日起，六十日间；昆仑何三圣何足道，五毒教教主何铁手，天龙寺枯荣大师，华山剑圣风清扬，乃至武当张真人和少林达摩祖师都纷纷败在这两人手中。一时江湖耸动！

八月八日，星月山庄两位庄主入洪荒古泽，斩杀上古火龙。成为武林千百年来公认最高武者。

八月十五日，天下群豪设宴欢庆屠龙成功时，突然发现两位庄主已不知所踪。自此，星月绝迹江湖，成为武林中永不消失的神话！

16、之后………

那么，月亮怎么会拜入古墓？怎么会学会那套惊世的剑法？和她在一起的星月山庄的另一个庄主是≡★≡吗？是的话，是谁治好了他的毒和内伤？而屠龙一役后。两人又到了那里？

答案太多了。多的等于没有了答案。总有些江湖人在有意无意间发现些关于他们的什么，于是说出一个答案，但从没一个答案是无人质疑的，但是，有一点却是真的。

当夜深人静，而天上同时有着明月和璀灿星空时，孤独的江湖客有时会在很远处看到两个牵着手的背影，酷似月亮和≡★≡。而这时，总有一阵若有若无的箫声传来，那箫声是那样的平和并充满了幸福，乃至于听到的每一个人都会为此扬起一种希望，并且接着走在这条江湖路上，去寻找一个如交相辉映的星月般美丽而幸福的终点。

本文来自国内大型武侠文化在线游戏网站"笑傲江湖"（http://www.xajh.com）玩家原创精华文库，故事情节源于该网站经典游戏"笑傲江湖之夕阳再现"（http://xyzx.xajh.com）之片断。

电脑时空

买电脑 · 用电脑 · 玩电脑

订阅代号：2—41　每期定价：7 元；全年：84 元
每月 1 日出版，每期 128 页以上，2002 年加页不加价

国家信息中心主办　国家发展计划委员会主管

定位：普及与提高

《电脑时空》杂志是一本面向办公室、学校、家庭的广大电脑爱好者，突出实用性、知识性、娱乐性和新颖性的大众化电脑月刊。

宗旨：更多更实在体贴读者

她深浅适度地推介电脑使用中的最新最实用的经验与技巧；精彩纷呈地展现与你工作、学习、生活息息相关的电脑软硬件和网络的最新信息与应用。为广大电脑爱好者提供"买、用、玩"电脑的解决之道。

三大版块

- 选购之道：热点追踪、新品亮相、慧眼识真、选购诀窍、流行情报、硬件专题
- 应用为本：应用专题、硬派功夫、软件递招、网虫修道、网海拾贝、时空诊所
- 娱乐无限：游戏快报、游戏排障、娱乐周边、游戏初体验、休闲小不点

订全年《电脑时空》参加幸运抽奖

特等奖　丽台超级显卡（价值约 3480 元）
一等奖　奥美嘉新款 DVD（价值约 700 元）
二等奖　实达铭泰和豪杰立体眼镜（价值约 300 元）
三等奖：新款工具和游戏软件
详情请关注近期杂志和网站！

地址：北京市三里河路 58 号 电脑时空杂志社 邮编：100045
电话 010-68557606　68557385 网址：www.cybers.com.cn

实用的经验 · 实用的技巧 · 实用的知识 · 实用的信息 · 实用的风格 · 实用的定位

2001年部分优秀文章回顾

应用专题
电脑测试：其实自己也能做
软硬兼容：电脑稳定的保证
电脑升级：永无止境的追求
系统崩溃：挽救 PC 靠自己
驱动程序：电脑的"灵魂"
电脑安全：你的电脑安全吗
多操作系统：打造最佳工作环境

硬件专题
液晶显示器走下神坛
新型主板细端详
聚焦 ATA100 硬盘
电脑配件打假特别行动
主流内存

选购之道
Intel 抢先进攻 2GHz 战区
随与争锋——Ultra ATA133
彻底分析 Pentium4 与 Athlon4
内存应该选单面还是双面
DVD 光驱选购技巧
扫描仪：从选购到精通
精打细算选合适的彩色喷墨打印机
选购入门级家用显示卡
二手电脑配件作假曝光
如何买二手笔记本电脑
二手整机中的"连环计"
最新 BIOS 技术趣谈
3D 立体眼镜的选购
超频主板的选择
您需要何种显卡
墨盒几招识假真功夫
光驱综述——从市场、技术到采购
新型网卡的选择、设置与使用指南

应用为本
公用 PC 上保护自己的隐私
Flash 快车第一站：第一次亲密接触
内存使用误区精粹
利用开机信息诊断电脑故障
把你的光驱"搬"进硬盘里
硬盘提速三板斧
双硬盘的设置与使用
DIY 移动硬盘
密码设置五大缺陷
自己制作永久汉化包
随心所欲更换 Winamp 面板
我有光驱，我怕谁？
网路直通车——网络硬盘
余音缭绕网络收音机
用网络电话"打"天下
用网络名片，交天下朋友
网上玩游戏 轻松度周末
谁耗尽了网上资源
让你的"家"门庭若市
让你的主页快速显示
海阔任鱼跃——网吧上网技巧之
网吧上网之踏雪无痕
网吧上网绝技
腾讯 QQ 技巧谋略六篇
灌水宝典
知己知彼 OICQ 攻防
OICQ 宝藏箱
过了一把"黑客"瘾
黑你没商量
邮箱安全保卫战
"冰河"木马自卫反击战
找回遗忘的上网密码，等等等等

买电脑 · 用电脑 · 玩电脑

《无线电》月刊

邮发代号：2－75　国外代号：M106
定价：6.80 元(附光盘)/月

栏目设置：
- 每月专题
- 视听园地
- 家电维修
- 电脑与通信
- 应用电路
- 动手做
- 初学者园地
- ……

《无线电》自 2002 年起，**期期附加光盘！**
- 跟我一起装电脑(VCD)
- 跟我学修电视机(VCD)
- 无线电元器件资料大全(CD－ROM)
- 家用电器电路图集大全(CD－ROM)
- ……

资料实用丰富，便于使用收藏！

主编：黄彤
编辑：《无线电》杂志社　www.radio.com.cn
地址：北京崇文区夕照寺街 14 号 A 座　邮编：100061
发行部电话：(010)67132837　郭莉莎

《高保真音响》月刊

邮发代号：82－590　国外代号：M1324
定价：15 元(附光盘)/月

栏目设置：
- 新技术与新产品
- 试听报告
- 交流与提高
- 海外来风
- 视听指北
- 新片赏析
- 影视精品
- 碟情驿站

精装豪华版月刊
雅俗共赏的宝典
期期附赠光盘！

音乐 CD、音响资料 CD ROM 应有尽有

主编：黄彤
编辑：《高保真音响》杂志社　www.hi－fi.com.cn
地址：北京崇文区夕照寺街 14 号 A 座 邮编：100061
发行部电话：(010)67132837　郭莉莎

MD 随身听，我的宝贝

——亲亲 SHARP MT77

文 / 罗曜　编辑 /Chance

MD 全称 Mini Disc，是一种磁光盘，由 SONY 在 1992 年发明，用以取代传统的磁带。不少人都知道电脑上有种存储器叫做 MO，其实 MD 的原理与 MO 一模一样，完全可以称之为“小 MO”。它的写入是利用激光来加热，然后用磁头来改变碟片上磁涂层的磁性；读取时用激光来读取。无论是写还是读，光头和磁头都不接触盘片，因此理论上是无损使用。MD 碟片可以擦写 1 百万次，可靠性很高。碟片尺寸很小，直径只有 6.4cm，可以存储 160MB 数据，外面由一个坚固的塑料壳保护，不像 CD 那样完全裸露。整张碟的尺寸小于我们常见的 3.5 英寸软盘，便携性很强。

如何在这么小的盘片上保存一整张 CD 内容呢？这就用上压缩算法了。SONY 为 MD 音乐开发了称为 ATRAC 的压缩算法，其本质与 MP3 相同，也是一种有损压缩。它将人耳听不到的音频信号去除，压缩比大约是 1:5。因此一张 MD 碟片可以保存整整 74 分钟 CD 品质的音乐。

ATRAC 算法发展到现在已经到了第 3 代，其间最重要的变化就是由 SONY 在去年推出的 MDLP 技术，即 ATRAC3。MDLP 技术进一步增大 MD 压缩比，分别支持 2 倍压缩（LP2）和 4 倍压缩（LP4），录音时间由此加长到 148 和 296 分钟。神奇的是，LP2 模式比标准录制的 SP 模式，音质下降并不明显，主要损失仅体现在高频部分（听起来会感觉略单薄些）。如果用来录制古典音乐，可能会听出一些缺损，但录制一般的流行歌曲，与 SP 差别微乎其微。LP4 的音质损失比较明显，不适于录制音乐。但可以用来录英语训练、会议讲座或采访等对音质要求不高的音频，以充分发挥录音时间长的优势。另外由于 LP 模式下，碟片转速会慢 50%到 75%，因此明显省电。

作为数码随身听，MD 常被用来与 MP3 相比。它们之间最大的区别就是 MD 基于录音，而 MP3 基于拷贝。因此 MD 不像 MP3 那样存在版权问题，它完全合法。买 CD 回来，自己录成磁带或 MD 用以欣赏，在法律上是被允许的。从介质上看，MD 碟片的价格极其低廉，一般在 10~20 元之间，机器价格目前也降到了可接受的范围。主流可录式 MD 随身听一般在 1200~2000 元，单放的价格在 800~1600 元之间。这与 MP3 随身听已相去不多。考虑到音质优秀（非常接近 CD）、体积轻小（录放型比一般磁带随身听要小 50%以上，比 CD 随身听小更多，单放型更只有录放型一半大，拿在手里仅薄薄一片）、播放时间长（外接电池，录放型一般可达 30 小时以上，单放型可达到 60 小时）、录音途径多样（数字、模拟和麦克）、介质便宜、外形酷炫和日本厂商的品牌优势，MD 随身听可说是目前随身听产品的王者。此外，众多碟片生产商为契合 MD 时尚性特点，将碟片也设计得颜色图案各异，有的珍藏版还限量发售，相当有收藏价值。

现在日本几大音响厂商，都生产 MD 随身听，其中实力最强，产品品质最好的要数 SONY（索尼）、SHARP（夏普）和 PANASONIC（松下）这 3 家。AIWA（爱华）的产品原来也不错，但是自从被 SONY 收购后，研发能力大幅下降，已没有同上述 3 家抗衡的能力。目前市场上有 MDLP 功能的主流 MD 机型大约有以下几种：

SONY

R900：顶级录放机型，功能全面，使用铝镁合金外壳，外形高贵，音质原汁原味。“脊背”状线控造型很酷。北京市场价大约 1900 元。

E900：顶级单放机型，音质与 R900 相同。体积仅比一张 MD 盘片略大，轻盈时尚，播放时间极长，使用磨砂铝镁合金外壳。北京市场价大约 1600 元。

SHARP

MT77：顶级录放机型，外形靓丽，设计精致，三色小灯和充电座是它的卖点。与 R900 并称音质最好的两款 MD 随身听。北京市场价大约 1800 元。

ST77：顶级单放机型，体积与 E900 差不多，有着与 MT77 相同的三色灯和充电座。北京市场价大约 1400 元。

PANASONIC

MR220：松下今年 7 月推出的顶级录放机型，世界上最轻巧、播放时间最长的 MD 机。使用触摸按键，加入了“H.D.E.S.”功能，音质比松下原来的机型有较大提高。功能相当全面。北京市场价大约 1700 元。

（图 -01）

我希望拥有一台 MD 已经很长时间，没想到得到它竟然是以这样一个浪漫的方式：一台银色的 MT77，女友送我的生日礼物。当它出现在面前时，得承认，我确实惊呆了（图 -01）。

MT77 外形尺寸 71.9（宽）x78.7（高）x16.8（厚）mm，差不多相当于两张带盒 MD 碟片摞起来的体积，放进电池后仅重 131g，和一部手机差不多，放在口袋里一点也不觉得累赘。机身为全铝合金，轻且结实。表面采磨砂处理，淡淡地放射出高贵的亚光光泽。我的这部 MT77 是银色，显得玲珑剔透，科技感十足；另有一款蓝色 MT77，会随观察角度不同而微微变色，很有意思。

所有按钮都集中在机身正面左 1/3 部分，上面两个圆形按钮分别是录音和模式选择键。往下是四向圆盘，功能包括：音量增加（上）、音量减小（下）、快进（右）、快退（左）。圆盘中间是类似景泰蓝质地的蓝色小突起，设计很别致。无论是一般操作还是菜单操作，这 4 个都是最常用的功能，因此，这种四向按键设计十分方便。下面 6 个细条状功能按钮分 3 行排列。按钮体积不大，有的甚至需要用指甲来按，不然会碰到相邻的键。但总体来说，操作还算方便（图 -02）。

（图 -02）

值得一提的是，MT77 未设独立的 Hold 按钮，实现这个功能需按住 Stop 键 2 秒以上。这使得机身更简洁统一：都是按键，没有滑动开关。但对于使用不熟练的用户来说，会感到操作不太方便。

机身正面中部，是一个微微有点斜度的凸起平面，上面是大大的长方形液晶屏。MT77 的液晶屏面积比其它 MD 都大，相应的显示字体也大不少，观看比较方便。字呈深蓝色而不是常见的黑色，比较别致。液晶屏除显示播放时间、剩余时间、碟名、曲名和播放模式等信息之外，还有一个数字均衡器，方便录音时调整电平。另外，在没有操作时，还会有一个音乐小鱼的屏保在屏幕上跑来跑去，十分有趣。液晶屏下方，是 MT77 的名字、SHARP 标志和“MD 随身听”英文，还有一道月牙形凹槽做装饰，很漂亮。

液晶屏上方，是 MT77 最著名的 3 盏 LED 小灯，分别是绿、蓝和橙色。它们会在不同情况下以不同方式闪烁。比如播放时，根据碟片是 SP、LP2 还是 LP4 模式，绿、蓝和橙灯会分别闪烁；调音量时会顺序闪烁；随机选歌模式当然就随机闪烁，等等……3 个小灯将 MT77 点缀得精巧非凡，特别是晚上更好看（图 -03）。

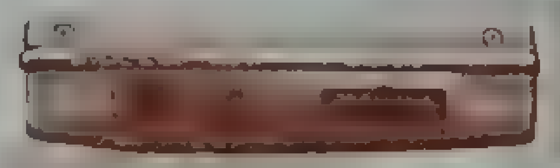
机身正面右部，干干净净的只有标准“MDLP”标志。这样机身正面左、中、右 3 部分功能区别十分明确，个人认为，这种非对称的设计更现代。按钮全部集中在左部，十分便于单手操作：左手大拇指可以搞定所有按钮，另外 4 指可以很自然地搭在右边。

（图 -03）

机身左侧是舱门开关，向下推动就打开主机舱盖（图 -04）。右侧是挂绳小环，可以系上腕绳或颈绳。用颈绳将 MT77 挂在脖子上，晚上走在街上，3 个小灯闪来闪去，绝对可以吸引大量目光。

（图 -04）

MT77 上面的接口，从左至右包括了线控、Line In 和麦克风接口。Line In 接口是数字、模拟二合一，无论是光纤还是模拟插头，都可以插在这里（图 -05）。



（图 -05）

主机说完了，该来说说线控。MT77 的线控是棒状银色半透明，背光是亮蓝色，晚上看很漂亮。细长条的液晶屏能够显示出所有需要的信息。按钮分布在线控两侧和正面的上方。正面 4 个按钮最常用：播放、停止、快进和快退。线控的一侧，是 Display、Play Mode 和 Sound 按钮，另一侧是音量调节和 Hold 开关。如此设计，当线控从

（图 -06）

左往右别在衣襟上时，可以用右手很方便地进行单手操作，只要用拇指和食指就足够了（图-06）。

线控有两个细节设计得不好。第一是夹子位置很别扭，使用夹子时，手指不得不按到Stop或Play键，如果没有Hold，很容易造成误按，即使Hold，长期按这两个按钮也不好。第二是线控的漆皮很容易掉色。我的MT77只用了两天就开始掉漆，严重影响美观，这个问题至今没有什么太好的解决办法，有人说可以缠透明胶带，还有人建议涂指甲油或清漆，但都不能彻底解决问题（图-07）。

（图-07）

说完了主机和线控之后，该说说MT77最引以为傲的装备——台式充电座。目前主流MD内部都有电池充电控制电路，插上外接电源之后就可以充电（同时给主机供电）。这样的设计比较方便，还能降低成本，但缺点是充电时机身很热，对其它元件有不良影响。SHARP的MD一直以来就有充电座，MT77也不例外。它的充电座类似手机座充，采用iMAC的半透明设计，可以看见里面的元件。后面有一个小架子可以将它支起来放在桌子上。在左边还有一个可以翻出来的小支架用来夹线控（图-08）。这是因为SHARP以前的MD充电座经常被用户抱怨充电时线控没处放，SHARP才加上了这个设计，为用户考虑得挺周到。SHARP将整流、稳压和一些调整电路从主机中拿出来，放在充电座中，有效避免主机发热现象。出于环保和重量考虑，目前主流MD都使用镍氢电池，而放弃锂电，MT77也不例外。由于镍氢电池略微有记忆效应，充电和使用不能同时进行，因此MT77充电座有一个工作状态切换开关：推上去充电，扳下来使用。SHARP还特别在充电座中加入电池放电功能，每次充电前都能自动放光残留余电，避免记忆效应，延长电池寿命（图-09）。应该说这个充电座不是什么大不了的设计，但会让你的使用更方便舒适。

（图-08）

（图-09）

为了和线控风格保持一致，MT77的耳机也采用半透明设计，适合时尚青年使用。这副耳机的低音还是有一定水准的，但中高音部分不能令人满意，层次感和还原度都较差，还有一些高音失真。对于只听听流行音乐的用户来说，基本可以满足您的要求；但如果需要听古典或New Age类的音乐，建议换一副更好的耳机。我为MT77另配了SONY的MDR-E838（160元）。

MT77的音质在同类产品中应该说是顶级的，特别是它的3段强劲重低音，特别适合听流行乐和摇滚。SHARP的MD一向对音乐修饰比较强，音乐听上去亮丽，很“抓人”；与此相对，SONY则比较重视音乐原音重现，听来更平实厚重。很难讲两者哪个更好，只是看玩家自己更喜欢哪个风格。以我的耳朵，很难听出MT77与一般CD的区别，它的音质已经可以令绝大部分人满意。

MT77的使用比较方便，与一般磁带或CD随身听差别不大。而且由于MD碟片的文件是非线性存储，且可以重复擦写，因此能够实现很多磁带和CD不具备的功能。“歌曲快速浏览”就是让你可以试听每一首歌的前几秒，便于从中快速找出想听的曲目。MD碟片本质和磁盘一样，“合并”、“分割”、“删除”、“移动”这些功能都可以实现。你可以将两首歌合并，也可以从一首曲子的特定位置进行分割。删歌就像从电脑删文件一样，按一下键就行。删除歌曲之后剩余的空间，即使物理上不连续，MD也会在逻辑上将它们连接在一起。因此再录音时，只要考虑碟上还剩多少录音时长就行，至于剩余空间是如何分布，根本不用担心。在这一点它与传统磁带完全不同，倒跟电脑磁盘一样。

MT77还有一个特性，就是每次开机，都会从上次停止的地方开始播放，如果听一首比较长的歌曲或一段很长的录音，你会感到这一点真是十分方便。在以碟片为介质的播放器中，要做到这一点，需要使用额外的存储器来放置上次的播放信息。这里透露一个小窍门：MT77在播放中快进和快退，速度不是很快（不如SONY）。但只要你先按下Play键将播放暂停，再快进或快退，会发现速度快了几倍。

作为基于马达的随身听，避震性能很重要，否则有可能因为运动关系而导致断音。MT77内置16MB内存，音乐其实是先读到内存再输出到耳机。SP模式下它提供40秒避震。这个时间在LP2和LP4模式下相应增加到80秒和160秒。

MD的录音比较特别，需要着重谈谈。首先是音源的选择。其实任何可以发出声音信号的东西都可以作为MD的音源。但由于数字讯号没有背景噪音，有利于MD分割歌曲，信号更纯净，因此我们首选可以产生数字讯号的设备作为音源。一些DISCMAN、台式CD唱机、VCD和DVD机上都有数字光纤输出口，可以作为音源。一台配备光纤声卡的电脑也是一个很好的数字音源。

我的电脑用创新Sound Blaster Live!声卡，创新原厂的光纤子卡要7百多元，太贵了。我按网上朋友介绍的方法，用丽台声卡附带的光纤子卡代替。这块卡很便宜，只要80块钱，还附带一根光纤和光纤转换头。正好MT77没附送光纤，这根线就正好用上了。这样一来，所有在电脑上发出的声音都可以通过这根光纤录制到MD里。另外，强烈建议用两针数字音频线将你的CD-ROM与声卡相连，因为这样可以保证录制的是完全纯粹、没有任何DA/AD转换的数字讯号，音质相当好。DVD音乐也可以录。将光纤连接好，按下REC按钮，此时录音并未开始，而是进入准备状态，你可以开始播放音乐，通过MT77耳机来监听效果，还可以调整录音模式（SP、LP2、LP4）。根据音源的电平大小来调节MT77的电平补偿（使用“快进”和“快退”键），可以加强或减弱音量，以达到最好的效果。MT77很特别的一个地方就是在录制数字讯号时也可以进行电平补偿，而SONY的MD不行。调好之后，按下Play键就开始录音。您也可以按下Enter键启动同步录音，在此模式下，只要光纤中有信号传来，MT77就开始录音，没有信号就停止录音并分割歌曲。一切都很方便，不用人控制。这也就是为什么推荐您使用数字音源的原因。模拟音源由于很难完全消除背景噪音，常导致分曲失败，结果两首歌往往连在一起。

（图-10）

录音结束后，需要按两次Stop键来写碟片的文件分配表TOC，不然录音过程就没有最后完成。使用麦克风录音时，也可以设置同步录音，对声音的敏感度可以调整，很适合录制讲座或会议。只要有人说话就开始录音，没有声音就自动停止录制。

目前有消息说，SONY正在开发Net MD标准，就是通过USB电缆从电脑上高速录音，这个产品一旦出现，相信会使MD普及的更迅速。

MT77，这是台一旦拥有，就会越来越爱它的MD。无论音质、功能，还是外形，没有任何一点会让你失望（图-10）。想在上下班的路上，让高品质音乐伴你左右，就快去买一台MD随身听吧！

（上接149页）

（图-09：NGC手柄）

（图-10：手柄电路板）

[总评]

机种	X-BOX	PS2	Game Cube
处理器频率(MHz)	733	295	485
图形芯片频率(MHz)	250	148	202.5
内存容量(MB)	64	32	43
频宽(GB)	6.4	3.2	3.2
处理能力(多边形/秒)	1亿2千5百万	6千6百万	1千2百万

NGC的主要对手是X-BOX和PS2。前者功能强大：处理器速度快很多。在操作复杂运算方面，领先于NGC。后者，PS2在游戏多样性及耐玩度领先一步。这些都是NGC要面对的挑战。为适应宽带或调制解调器应用，X-BOX具有以太网端口，PS2也有类似功能。NGC投放市场后，未来将发售相关网络设备，价格则比另外两者便宜。

游戏方面，任天堂加上世嘉的威力不可低估。《马里奥》（图-11）、《塞尔达》（图-12）、《Waverace》、《Metroid》和《口袋妖怪》等可谓款款精品。如何用优秀的游戏“拉拢”更多玩家，需要任天堂慎重决断。未来家用游戏机市场，竞争将越来越激烈，最终谁会笑傲江湖，我们拭目以待！

（图-11）

（图-12）

译自http://liksang.vstoregames.com，略有删改

请作者速将联络方式通知编辑部，以便奉上稿酬

蓝色魅力掌中舞

——明基 M100 光电鼠标试用

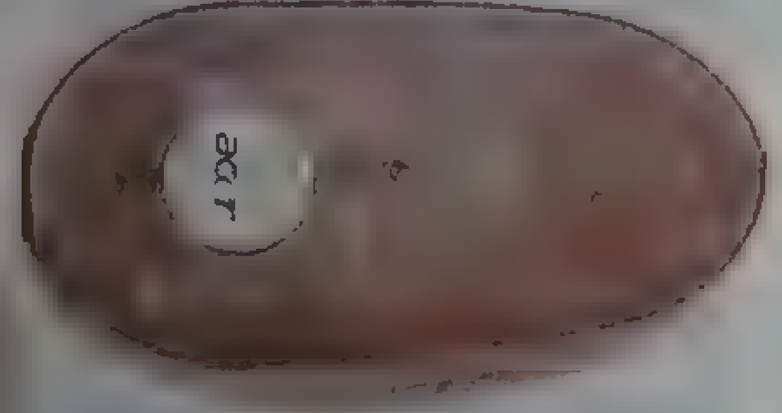
文 /LX　编辑 /Chance

好鼠标应该具备：快而准的移动定位，优秀的选料做工，上乘的内外结构设计，方便实用的附属软件和合理的价格。明基 M100“蓝色魅力”便是这样一款值得关注的产品（图 -01）。

（图 -01）

传统的机械鼠标，分量比较重，使用时间一久，还要时常为它“擦泥”。微软近年研发成功的第 2 代光电鼠标技术终于解决了这个问题，而且可以提供更好的性能。

新鼠标的光电传感器可以在各种表面上移动，包括木头，塑料甚至裤子（但玻璃不行）。由于不存在滚球，因此鼠标底部无需清洁。它可以提供更高的分辨率，1500 次 /s 的扫描频率让鼠标移动更平滑（图 -02）。



（图 -02：底部可以见到光电头，鼠标移动时会持续发光）

明基虽然是外设大厂，但 2001 年之前从没推出过任何型号的鼠标，此前所有 ACER 品牌的鼠标统统是假冒产品。考虑到机械鼠标已经没有什么技术含量，所以明基推出的第一款鼠标就是光电产品。明基设计和测试这款鼠标的周期在 6 到 10 个月。5 个月前我们看到的样品还是白色，而现在摆上货架的，却是更为酷炫的蓝色款型——M100“蓝色魅力”。

蓝色魅力的外形设计不同于微软和罗技，以小巧的架构呈现在玩家眼前。体积非常适合亚洲人手型，左右对称使其应用更广泛（图 -03）。

（图 -03）

光电鼠标工作原理是通过 1500 次 /s 位置扫描，来确定移动方向和距离。“蓝色魅力“做了一个很有趣的设计，底座采深蓝透明塑料，滚轮是天蓝半透明材质。鼠标移动时，您可以看到内部构造和滚轮闪闪发光，很酷哦！

“蓝色魅力”采用的外壳，除了看起来炫，还可以防止像微软 IntelliMouse Explorer 那样造成严重的背面划伤。好看之外，更具实用。

“蓝色魅力”很明显的缺点在于软件方面。配套的“魔法轮”驱动，无论操作界面还是功能都和罗技、微软、双飞燕相差太远。界面华而不实，采用的字体很难看；功能设置的称呼有点让人摸不着头脑，要试几次才能明白。驱动对按键定义也较单一，没提供类似罗技 HyperJump 那样的“单键多功”设定，相当不方便。虽然很多朋友使用鼠标并不喜欢装驱动，但软件工具作为鼠标产品整体的一部分，厂商还是应该去做得更好。希望随着经验的积累，“蓝色魅力”系列的驱动会不断完善。

使用中我们发现，尽管光电鼠标可以在玻璃以外的任何介质上工作，但还是建议你购买一款好的布制鼠标垫，这样更能体会它的魅力。

（图 -04）

价格一直是消费者关心的问题，“蓝色魅力”卖 280 元。考虑到市场主要对手：罗技极光旋貂 210 元，它的定价确实贵太多了。笔者以为 150 到 200 元之间会使它更有吸引力。

明基为了推广鼠标，推出了“绝代双娇”键盘加光电鼠的黄金套装：包括 52X 多功键盘（图 -04）和光电鼠标。199 元的价格换取这个套装，是非常超值的选择。套装中的光电鼠与零售的唯一区别就是变成了白色（图 -05）。

（图 -05）

任天堂 Game Cube 硬件简析

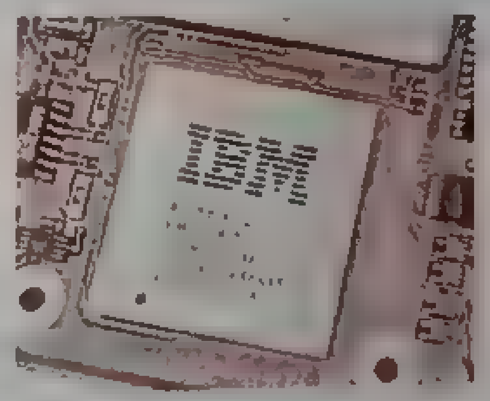
译 / 邹芃　编辑 /Chance

（图 -01：全套 NGC）

（图 -02：解拆后的 NGC）

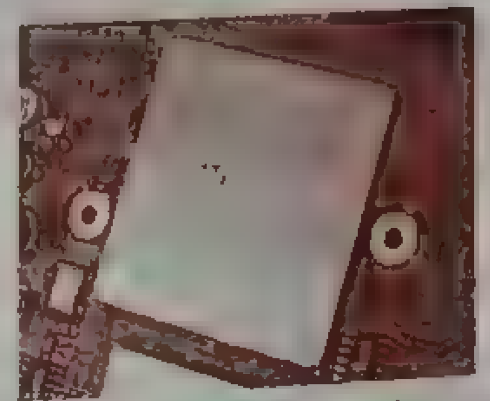
任天堂公司日本时间 9 月 14 日正式发布新一代游戏主机——Nintendo Game Cube（以下简称 NGC）。

[NGC 的处理器]



采用 IBM Power PC“Gekko”（图 -03）。这款 CPU 为 0.18 微米铜制程，频率 485MHz，处理能力达到 1125Dmips。整数运算精度 32 位、浮点运算 64 位。前端总线带宽 1.3GB/s。此外它还采用 32 位地址空间和 64 位数据总线。其一级缓存运行在内核 1/3 的速度，为 162MHz。它具备 32KB 数据和 32KB 指令缓存（8 路联合通道）。

[NGC 的图形单元]



采用 ATI 的图形芯片“Flipper”（图 -04）。这款芯片为 0.18 微米 NEC 内嵌 DRAM 工艺制造，内核频率 162MHz。集成 2MB 的 6.2ns 帧缓冲和 1MB 纹理缓冲。纹理读取带宽 10.4 GB/s；主内存带宽 2.6GB/s。它具备 24 位色渲染、24 位 Z 缓冲、雾化、抗锯齿、8 点硬件光照、Alpha 混成和虚拟纹理等 3D 功能；还具备多纹理贴图、凹凸环境映射、MIP 映射和双线 / 三线过滤、各项异性过滤和实时纹理压缩等功能。材质及效果同时开启，每秒可处理 6 百万~1 千 2 百万个多边形。

[NGC 的音频单元]

采用 Macronix 16bit DSP 音效处理器。它具备 8KB 指令内存和 8KB 固化 ROM；8KB 数据内存和 4KB ROM。内核频率 81MHz，最大 64 声道模拟和硬件 ADPCM 编码。采样频率为 48KHz。

[NGC 基本性能]

NGC 具备 10.5G Flops 的浮点运算能力；6~12M/s 的多边形生成能力。系统内存 40MB（其中主存 24MB：MoSys 1T-SRAM；附加 16MB：81MHz DRAM）。

（图 -05：NGC 的主板）

[NGC 的输入输出]

NGC 采用 DVD 驱动器，CAV 读取模式。平均存取时间 128ms，数据传输速率 5M~16Mbps。它使用三菱技术的 3 英寸 NGC 特殊光盘。

NGC 具备 4 个输入输出控制端口、双记忆卡插槽、AV 模拟输出、AV 数字输出、双高速串口和双高速并口等。

（图 -06：NGC 的 DVD 驱动器）

控制器方面，手柄根据玩家意见而设计，方便用户舒适地操作游戏。

此外，任天堂将采用和 PS 相似的薄片式记忆卡来储存游戏资料，容量 4MB。他们还将推出名为“SD Digicard Adapter”的记忆卡转接器，它使用松下公司的 64MB 快取内存以储存大量游戏进度或其他资料，该产品将兼容一般数码设备（如数字相机及 MP3 随身听）。

（图 -07、图 -08：NGC 的接口）（下转 147 页）

决战中的较量

——ATI vs nVIDIA

文/绘影　编辑/Chance

前言

经历了几年前众多显示芯片制造商百家争鸣的全盛期后，它们大部分不是被市场淘汰，便是转战他方。诸如 S3、3dfx 和 Trident 等便是如此。今天仍然屹立不倒的只留下了 ATI 和 nVIDIA。两个极具实力的开发商在 2001 年先后推出新一代产品 Radeon8500 和 GeFORCE3。面对繁华过尽后的肃杀市场。在这场决战中的较量，谁将是最后的赢家？希望我们的介绍与评测可以带给您想要的答案。

背景

[nVIDIA]

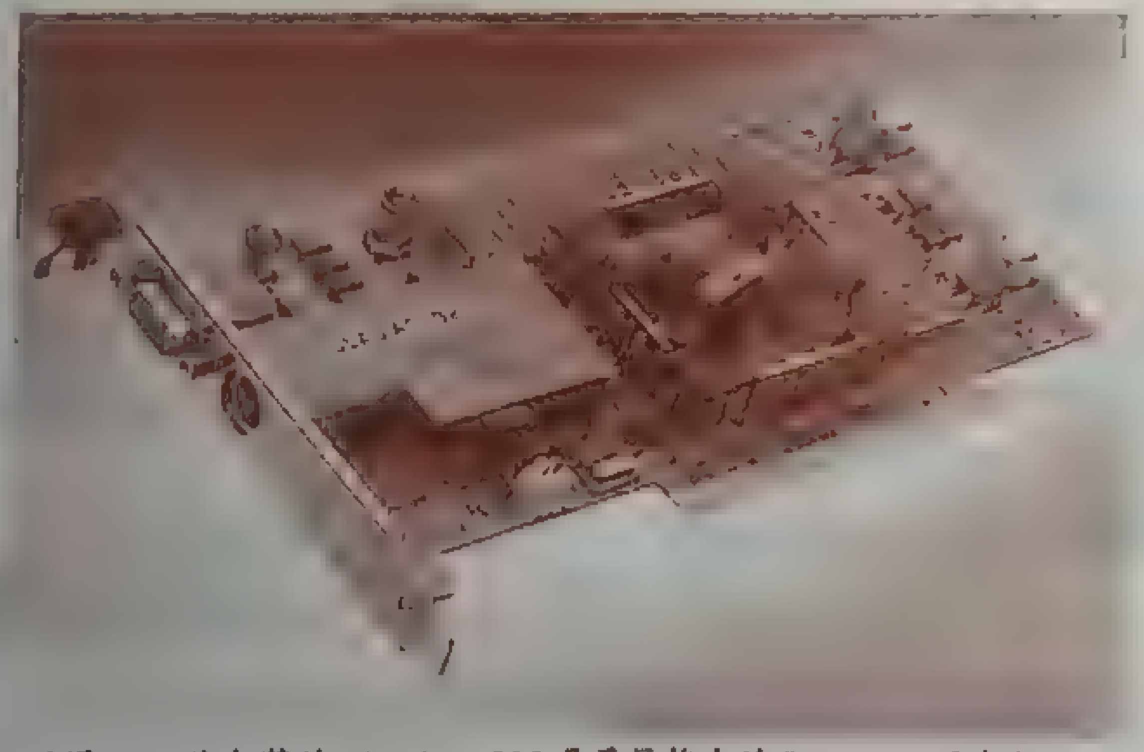
作为目前市场占有率最高的显示芯片制造商，nVIDIA 的成功并不是朝夕之间的事。它成立于 1993 年，创立初期的 3 大元老分别是 Jen-Hsun Huang、Curtis Priem 和 Chris Malachowsky。其中 Jen-Hsun Huang 是具华裔血统的美籍人士，也是现任 nVIDIA 总裁与 CEO。公司创立之初正值 PC 业开始由高集成度的包办整合型向各部件独立发展的开始。也是从那时起，不同的 PC 硬件间有了独立不兼容协议或软件支持度的问题。而 nVIDIA 的初代产品 NV1 就是相当有个性的东西。关于它的细节限于 Chance 所给定的篇幅，本文无法深入评述，我用 3 个短语形容：超前的设计，糟糕的兼容，不适宜的策略。

之后 nVIDIA 推出了 Riva 128 系列（工业代号 NV3，实际在此之前还有一个失败的 NV2）。相对于当时的王者 3dfx Voodoo 而言，Riva 128 支持更先进的 AGP 总线和其他许多新特性。之后 nVIDIA 将其改进，使之支持 8MB 显存，这便是 Riva 128ZX。它有足够的 Z-Buffer 来支持 800×600 象素的分辨率。

1997 年，3dfx 推出了 Voodoo2。nVIDIA 及时发布了自己的新显卡 TNT。虽然最后 TNT 上市并碰到了由于工艺落后而带来的问题，但很快 nVIDIA 就以 TNT2 为修正版跟进。后者的晶体管数量，介于 PentiumⅡ与 PentiumⅢ之间，其效能也大幅度提升，成为深受好评的产品。

再接下来，GeFORCE256 可以说是 nVIDIA 首次尝试成为显卡市场绝对主导芯片的产品。它的硬件 T&L 被证明极具实用价值。但最后 GeFORCE256 重复了 TNT 的命运：很快被 GeFORCE2 接替。

大红大紫的 GeFORCE2，在 nVIDIA 的精心规划下，衍生出 MX100、MX200、MX400、GeFORCE2 Pro 和 Ultra 等数个版本，效能和价格从低到高全线出击。2000~2001 年它占据了 80%的零售显卡市场，同时开始向 MAC、NoteBook 和 VideoGame 等领域渗透。



（图-01：艾尔莎的 Gladiac 920 是最早推出的 GeFORCE3 显卡之一，和 nVIDIA 的关系之密切可见一斑）

如果仅有优秀的硬件构架而没有驱动支持，那么 nVIDIA 也许今天还在陷于与其它芯片制造商的苦战中。最初，业内编写驱动实力最强的公司是 3dfx。但 nVIDIA 找到了一条捷径：拉拢德国名厂艾尔莎。nVIDIA 提供 TNT2 及未来的芯片；艾尔莎以其专业经验，完成驱动编写并优化。

当时的艾尔莎由于 3Dlabs 决定不再为其提供专业显示芯片，而处于产品青黄不接的困境。虽然 nVIDIA 还只是众多家用显卡制造商之一，但艾尔莎还是抓紧这个机会，并从此展开自己的另一次辉煌。两者的通力合作，最终也造就了 nVIDIA 产品优秀的驱动性能和上乘的兼容性。每 6 个月进行一次重大的驱动升级，更成为全球 nVIDIA 用户免费提升效能的绝好机会。

[ATI]

ATI 的历史比 nVIDIA 还悠久。它成立于 1985 年，与 nVIDIA 一样，总裁是位华裔人士：Ky Ho（何国源）。ATI 的发展不如

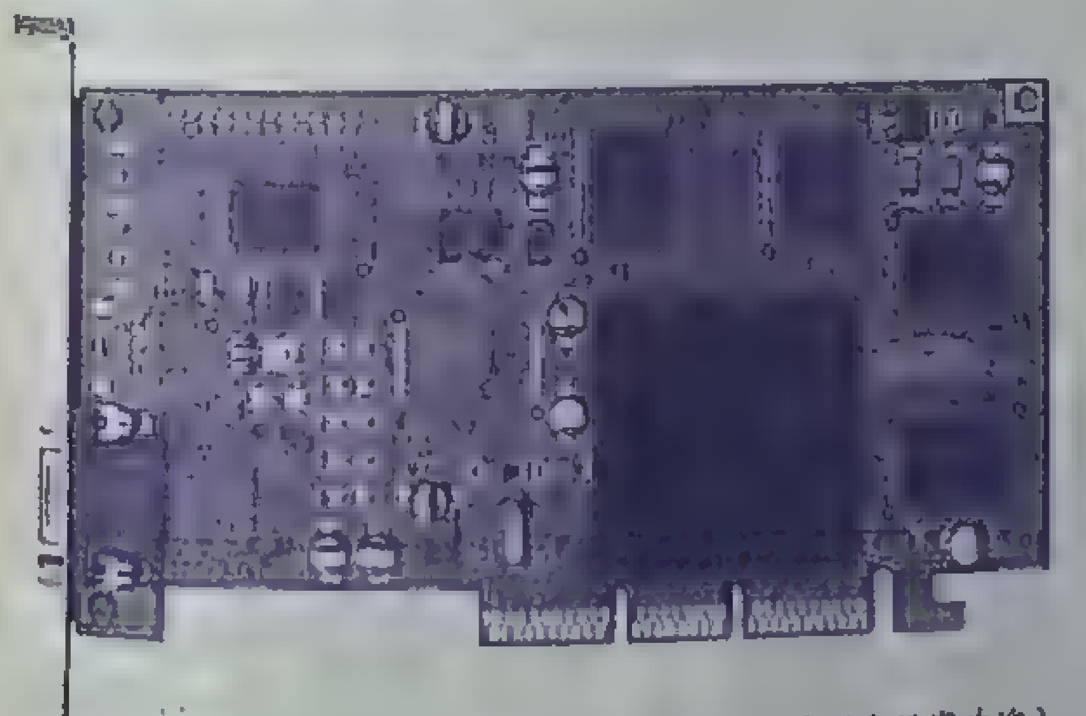
nVIDIA 那般迅速窜升，而是按部就班，稳步前进。

ATI 侧重于 OEM 产品制造，对于不同市场采用分阶段性尝试进入。例如对于 VideoGame，ATI 并不像 nVIDIA 一样重新研发新芯片，而是收购 ArtX 公司，以任天堂的 GameCube 而占据市场一定份额。收购是 ATI 的惯例，所以它始终可以在主流图形供应市场占据相当的份额。尤其是 NoteBook 与 MAC 市场，就目前状况看，nVIDIA 想在这些领域撼动 ATI 并不容易。特别今年对于 ATI 来说格外与众不同：它终于决定将旗下所有芯片开放给第 3 方显卡制造商生产。所以近年 nVIDIA 在市场所向披靡的情况马上就要结束了，ATI 会取代 3dfx 而成为前者最有力的竞争对手。

ATI 的早期产品并不为玩家熟悉，真正开始认识它，多半缘于 Rage 128。当时 ATI 的宣传口号是“无损的 32bit 渲染”。对于由 16bit 进化到 32bit 的过渡，这款产品给人留下了深刻印象。虽然它的速度也并不是最快，但却是当时真正让消费者接受的 ATI 高性能显卡。

此后，ATI 的 Fruy MAXX 双芯片显卡是个标准的短命产品。甚至各平台的驱动都没有编写完全，就从市场上销声匿迹了。直到 2000 年，Radeon（镭）的出现，终于让 ATI 在众人面前为之一亮。

Radeon 拥有惊人的新技术：关键帧插补、Hyper-Z 和 EMBM 环境贴图。Radeon 系列按显存容量分 32MB 和 64MB，按显存类型又可分为 SDR 和 DDR 版。但国内市场真正最受欢迎的是 Radeon LE。它是 ATI 以 Radeon 标准版为基础，精简了 Hyper-Z 技术后的主打款型。不俗的性能和低廉的价格使之极受游戏玩家喜爱。



（图-02：ATI Radeon LE 以超高的性价比深受国内玩家欢迎）

最后来说说 ATI 的驱动。与 nVIDIA 相比，ATI 技术工程师人数更多，然而其驱动却成为它最受用户诟病的话题。Radeon 刚推出时，各网站的测试报告不是漂亮的性能曲线，而更像 Bug 大集合。驱动中的错误数量达到“惊人”的地步。

痛定思痛，也许是受 nVIDIA 与艾尔莎合作的启示，ATI 前不久宣布与 GLSetup 小组合作，将由后者负责 Radeon 系列的 OpenGL 驱动编写与优化。GLSetup 小组联合了包括 3dfx、nVIDIA、ATI 和 PowerVR 在内的 9 家顶尖显示芯片开发商及 id Software 等主要应用程序设计公司。它们推出的 GLSetup 驱动包，会随以上厂商的游戏或显卡一起出售。如此合作相信会为 ATI 驱动在 OpenGL 平台上带来一个大幅度提升。同时，业内与艾尔莎和 3Dlabs 齐名的专业显示芯片制造商 FireGL，在被 ATI 收购后也将为其驱动进行底层优化。这些对于 ATI 用户来说都是好消息。

新产品概述

nVIDIA 早在去年 12 月就有关于 GeFORCE3 的细节开始发布。今年 2 月 GF3 开始在货架上出现。它支持新一代 DirectX 8。在过去的半年时间内这是唯一能硬件支持 DirectX 8 的显卡。（DirectX 8 与 7 最大的不同在于支持可编程顶点效果器与可编程像素效果器）。它也是唯一能完整跑完《3D Mark 2001》的显卡。此外 GF3 还引入了其它一些新技术，我们择重简评：

高维曲面构模（RT-Patch）：传统显卡采用以三角形为基础的建模。就是说游戏中所见到物件，如果脱去纹理就能看出是由许多三角形组成的。然而目前 AGP 总线的传输率已经无法满足越来越复杂的数据吞吐量，所以未来三角形构模可能会退出 3D 世界，而改以三角函数对应函数值的高维曲面进行建模。它无需复杂的数据就能处理生动精细的物体。可能有人会问为什么没有见到 nVIDIA 的 RT-Patch 所做出来的游戏？原因很简单，因为这一设计方案将不兼容传统的游戏，所以在现阶段不会有厂商如此冒险。

HRAA：对于全屏抗锯齿 FSAA 有所了解的朋友，对这项技术该不太陌生（细节请参考过往的《家游》专题）。GeFORCE2 采用的 FSAA 技术以 OGSS 为主。OGSS 在最终成像、芯片性能与显存带宽消耗上，都比 3dfx Voodoo5 采用的 RGSS 有一定差距。而 HRAA 所采用的方法则与 RGSS 相似，都是多次取样。差别是 HRAA 最多只会对同一帧画面进行两次渲染，然后在水平与垂直向各移半个像素。而 3dfx 的 RGSS 则最多有 4 次，并且二者采样点也有所不同。目前 HRAA 是比较好的全屏抗锯齿解决方案，它的成像品质介于 OGSS 的 2×与 4×取样之间，而速度几乎等同于 2× OGSS。

Light-Speed Memory：光速内存。nVIDIA 为了能更有效的利用内存带宽提出这项解决方案。它们将 128bit 总线分为 4 个部分，也就是每部分占 32bit。这样可以在处理比较碎小的三角形数据时，分批处理而不造成浪费。nVIDIA 在光速内存上还引入了类似 ATI Hyper-Z 的无效 Z 轴校正／删除及 Z 轴数据压缩等技术，由于涉及较深内容，限于篇幅我们无法一一解说。

虽然 GF3 非常强劲，但 nVIDIA 为了对抗 ATI 的 8500 系列而近期推出了 Titanium。后者相对 GF3 并没有太多改变，只是

将频率提升到一个新层次，同时配合雷管 XP 驱动开启 3D 纹理与 ShadowMap 阴影图层，而达到更好的执行效能。

Ti 系列包括 3 款：

GF2 Ti：250MHz 的芯片频率，400MHz DDR 显存频率。

GF3 Ti200：175MHz 的芯片频率，400MHz DDR 显存运行频率。

GF3 Ti500：240MHz 的芯片频率，500MHz DDR 显存运行频率。

Ti500 是所有显卡中规格最高的，但 nVIDIA 似乎在工艺上遇到了一些麻烦：它们无法达到更高的频率。同时为了保证 Ti500 能稳定运行，nVIDIA 设计的 PCB 板层数更达到 8 层之多。这导致其价格居高不下。Ti200 则比较讨好，用户可以轻松将标准 GF3 运行频率超频到更高。GF2 Ti 则界于 GF2 Pro 与 GF2 Ultra 之间，它的芯片频率与 GF2 Ultra 一样，而显存则设为与 GF2 Pro 一样保守的 400MHz。

（图 -03：艾尔莎 Gladiac921 采用 GeFORCE3 Titanium 500 的设计）

看完了 nVIDIA 的新产品，现在来关注一下 ATI 的动向。ATI 新显卡的发布时间要比 nVIDIA 晚大半年。8 月份 ATI 在美国洛杉矶举行了 R200（Radeon 8500 的主芯片）预发会。这次它们的市场宣传打出了一记漂亮的重拳，让我们来看看 R200 的新技术。

ATI 高维曲面——Truform：与 nVIDIA 的 GF3 一样，ATI 也深知高维曲面将会是未来的 3D 主流，为此它们在 R200 中加入了 Truform 技术。和 nVIDIA 的 RT-Patch 不同，Truform 是通过计算三角形顶点的法向量求出数个控制点，之后将几个小三角形按一定弯曲弧度镶进原三角形以达到对 3D 建模的圆滑效果。它的最大优势在于可以兼容现有游戏。软件开发商无需重新学习和使用新的高维曲面建模，只要在游戏源代码中加入几行更新的执行指令，即可达到目的。这比 RT-Patch 更适合现阶段的游戏主流。

智能效果渲染器-SmartSharder：GF3 支持 DirectX 8，而 ATI R200 则更胜一筹，支持 DirectX 8.1。二者主要区别在于对像素效果器的支持（对顶点效果器的支持二者一致）。ATI 的 SmartShader 支持 1.4 版而 GF3 只支持 1.3 版。别小看这一点点区别，实际执行能力上要相差不少。这里我只列举两项数据：纹理寄存器数量，1.3 版为 4 个，1.4 版为 6 个；最大编程长度，1.3 版为 12，1.4 版猛增至 28。

最大编程长度的增加意味着单周期内可完成更多的指令。而纹理寄存器存储的是需要调用的临时纹理，更多寄存器可以同时容纳较多纹理而不需要浪费总线与执行周期。微软在 WinXP 中内置 DirectX 8.1，游戏开发人员会更欢迎新版的 API。

动态 FSAA——SmoothVision：GF3 引入 HRAA 概念，ATI 当然不会无动于衷。它们的 SmoothVision 可以实现非固定形式的全屏抗锯齿。简单说 ATI 的驱动会内置数套抗锯齿像素位置的解决方案，游戏中对应具体画面上的物体进行动态调用。例如一辆汽车，人们对于呈 45 度角的锯齿画面不敏感，而对于 90 度及 180 度的锯齿会较为在意。所以 SmoothVision 会在 180/90 度角的位置安放更多的抗锯齿像素，而 45 度角则会较少处理，这样利于合理利用资源，以达到最优化的效果。不过可惜的是，SmoothVision 只会在 D3D 下实现。

除此之外 R200 还拥有改进后的 Hyper-Z 二代技术，以及目前游戏显卡中最强劲的硬件 T&L 功能。这些特色都将整合进 HydarVision（ATI 自家的双头显示）技术中，而不需花费太高成本。上市后的 R200 会更名为 Radeon 8500。制造工艺与 GF3 一样采用 0.15um。此外，你会看到 ATI 下代显卡都拥有极高的主频与显存频率。

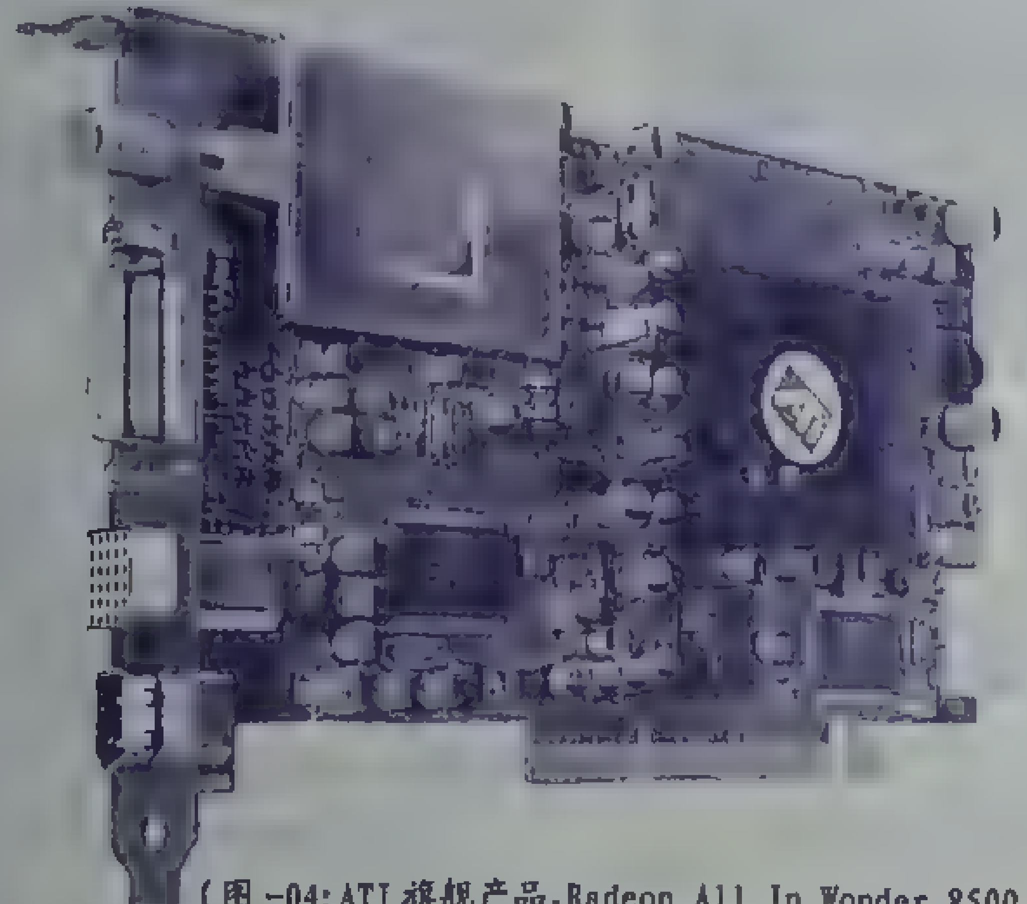
Radeon 7500：290MHz 芯片频率，460MHz 显存频率。

Radeon 8500：250MHz 芯片频率，500MHz 显存频率。

Radeon 8500 PRO：275MHz 芯片频率，550MHz 显存频率。

Radeon 8500 Ultra：300MHz 芯片频率，600MHz 显存频率。

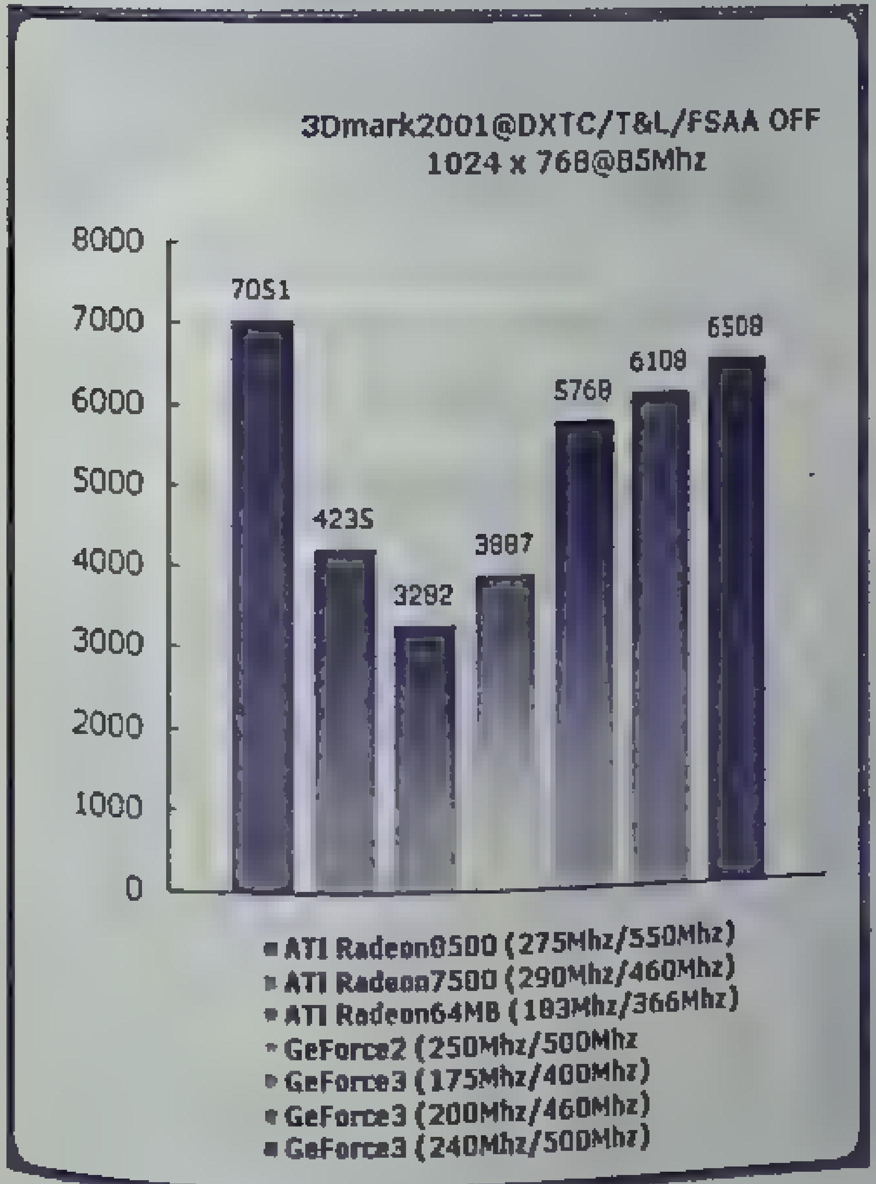
Radeon 8500 Ultra 将是 ATI 的顶级旗舰产品，而 7500 则拥有最佳性价比。Radeon 8500 和 PRO 都会有 ATI 原厂及第三方 OEM 产品，PRO 价格会略高。



（图 -04：ATI 旗舰产品，Radeon All In Wonder 8500）

测试

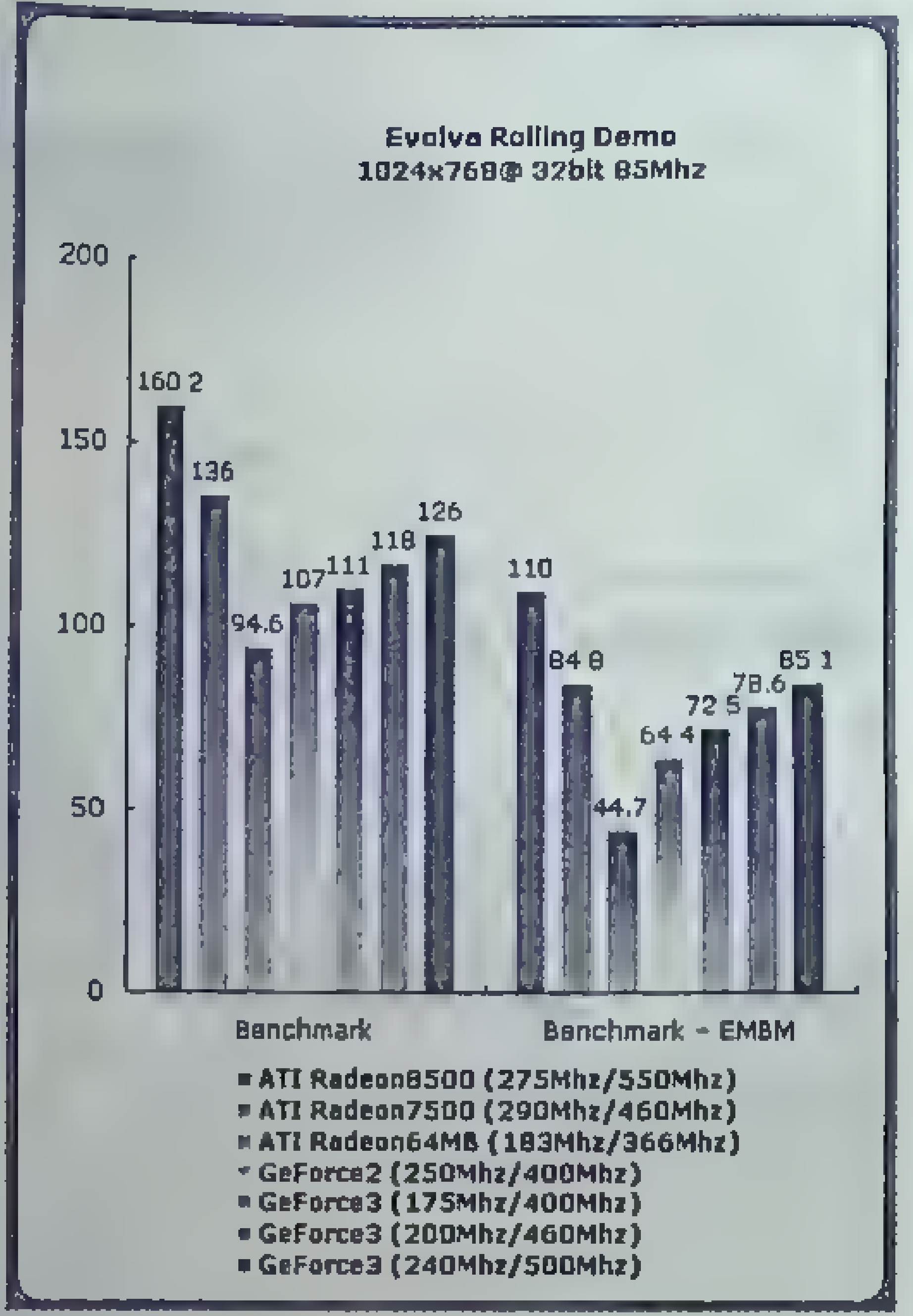
硬件	
CPU	AMD Athlon TB 1.33GHz(266MHz DDR FSB)
主板	Epox 8KTA3(KT133A)
内存	Kingmax PC133 256MB(v2.0)CAS 3 133MHz
硬盘	IBM 60GXP
磁盘控制器	VIA 686B ATA-100
测试显卡	ATI Radeon 8500 A13(275/550MHz) ATI Radeon 7500(290/460MHz) ATI Radeon 64MB(183/366MHz) nVIDIA GeFORCE2 Ultra(250/400MHz)=GF2 Ti nVIDIA GeFORCE3(175/400MHz)=Ti200 nVIDIA GeFORCE3(200/460MHz) nVIDIA GeFORCE3(240/520MHz)=Ti500
AGP 模式	AGP 4/On Fast Writer/On SBA
声卡	Creative SB Live!
软件	
操作系统	Windows 2000/SP2,Microsoft DirectX 8.1
磁盘控制器	VIA 4 in 1 v4.33
显卡驱动	ATI:5.13.01.3261(8500 A13) 5.13.01.3280 (Radeon 64MB/7500) nVIDIA:21.83
测试软件	Direct3D:3DMark 2001,Evolva Rolling Demo,Evolva Bumpmapped Benchmark OpenGL:QUAKE Ⅲ ARENA



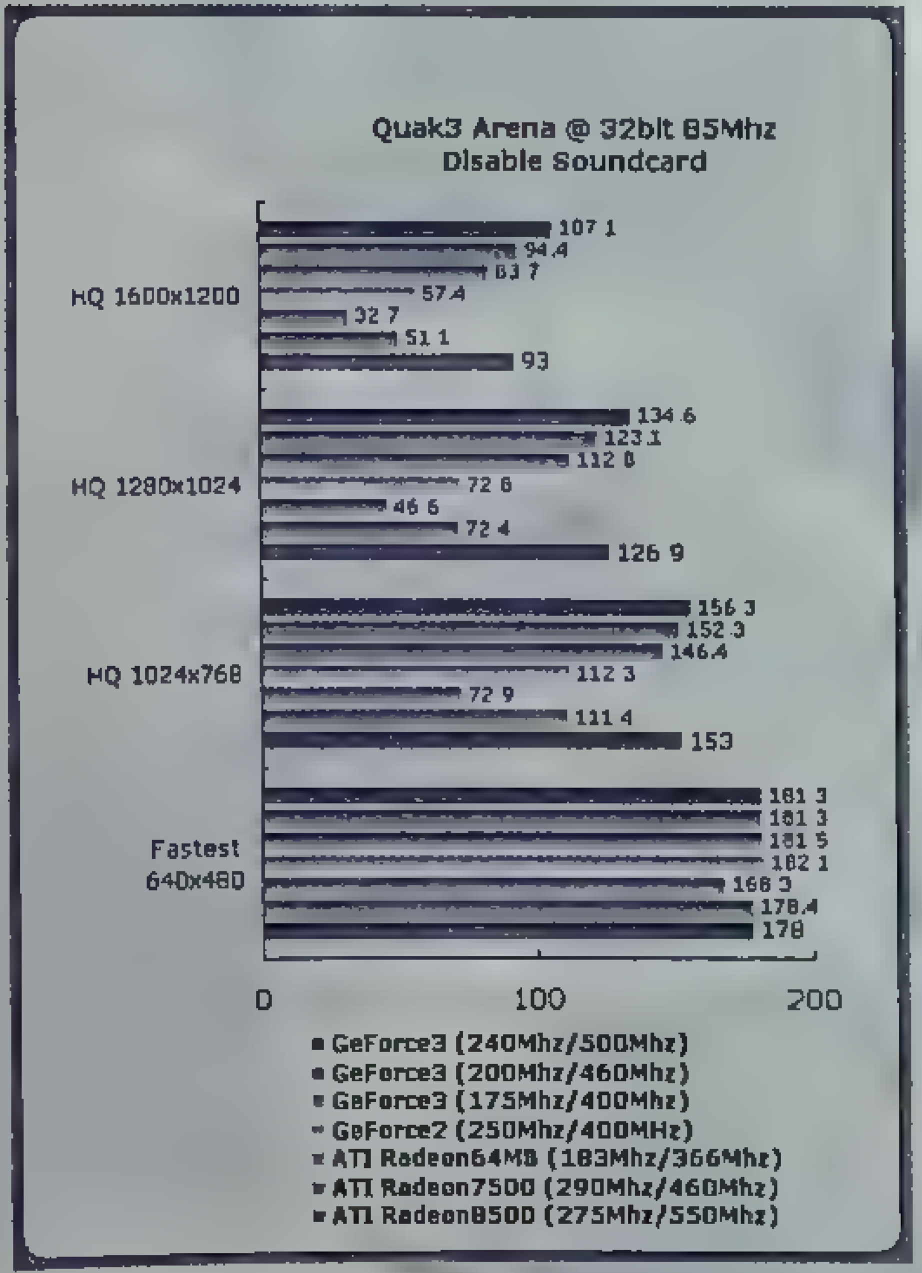
（图 -05：3D Mark 2001 测试）

总结

在 D3D 平台下，ATI Radeon 8500 全面战胜 GF3 Ti500，证明它在这一平台的实力已经开始领先 nVIDIA。而 OpenGL 平台下则还是由 GF3 Ti500 获得最后胜利，原因在于 nVIDIA 的 OpenGL 驱动实在出色。需要注意到，此时 ATI Radeon 7500 的表现相当抢眼。总体而言，作为玩家应该感到高兴：终于有两家实力相当的厂商开始新一轮的良性竞争。最终如何选择，则要看消费者您自已的喜好了。



（图 -06：Evolva 游戏测试）

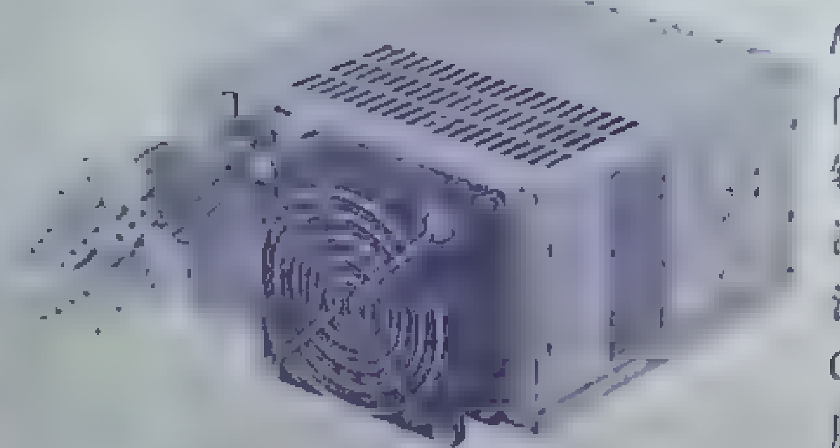


（图 -07：QUAKE Ⅲ ARENA 测试）

电源选购经验谈

文/船越　编辑/Chance

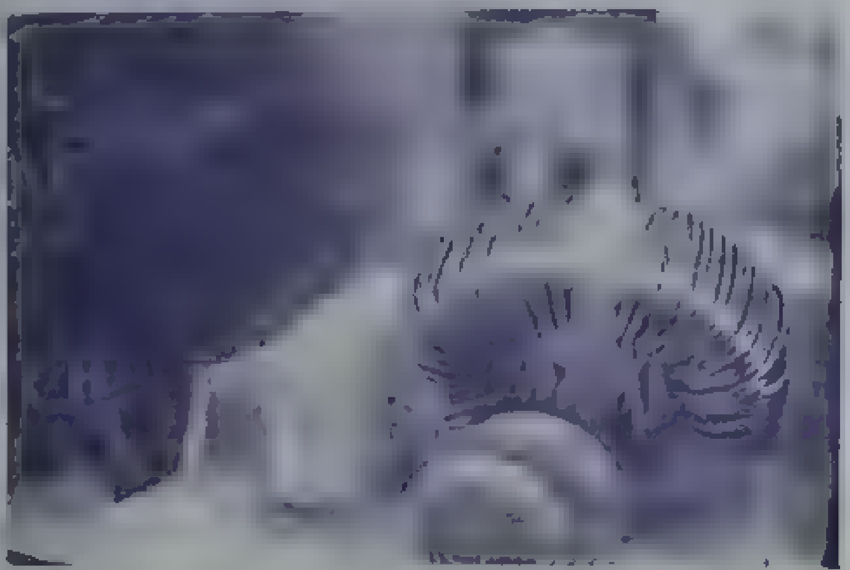
玩家的电脑硬件不断升级，大容量硬盘、高速显卡、Hi-Fi声卡和大屏幕显示器所有这一切都对系统电源的要求越来越苛刻，一些老式电源变得不堪重负。新P4的逐步普及，又对主机电源在功率和稳定性上提出了更高要求。作为整机的“心脏”，电源重要性日益突出，一些新技术也陆续被运用其中。今天我们以市场上常见的技展P4 350PX电源为例，为您简要分析购买PC电源要注意的几个问题。


（图-01：技展P4 350PX电源）

在开始具有普遍性的讨论前，先为您简单介绍用来做范例的技展350PX(图-01)。它是国内首家得到Intel美国总部认证的P4专用电源。从外观上，您一眼就可以看到它的双风扇设计。350PX在进风口加装了一台8公分风扇，使空气流动速度大幅度加快。但基于双风扇设计，势必导致电源内部受热量和噪音增大。对于这个难题，技展采用如下方法解决：一是两个风扇均用高灵敏度/温控低音风扇，附带的热敏电阻可根据机箱电源内的不同温度来调节风扇转速，减少受热量产生(图-02)；二是加大进风口的风量，使电源出入口的风扇以不同速度运转，保证电源内部自身产生的和机箱内抽入的热空气都及时排出。

（图-02：电源内的热敏零件NTC）

“净化器”技术是最近开始在电源设备中逐渐流行的优化手段。它针对电流和电压不稳定问题给出解决方案。在PC运行过程中，各种类型总线的工作频率都很高，如果直接自ATX电源引出电流而不经过任何处理，其中的杂讯会严重影响到高速总线间的数据传输，导致数据出错或系统崩溃等故障。“电源净化器”技术是专门为此设计的电流过滤器，它把过滤后的纯净电流提供给主板和CPU，使系统更稳定(图-03)。另外，针对电脑配件中越来越多的高频、高能耗设备，如果电源输出功率低于标称值太多，会导致主板供电系统故障，产生异常现象。此时，“净化器”会根据不同输出功率重新划分供电模块，这样在爱机运行过程中，不会因为电压高低变化而影响系统稳定(图-04)。

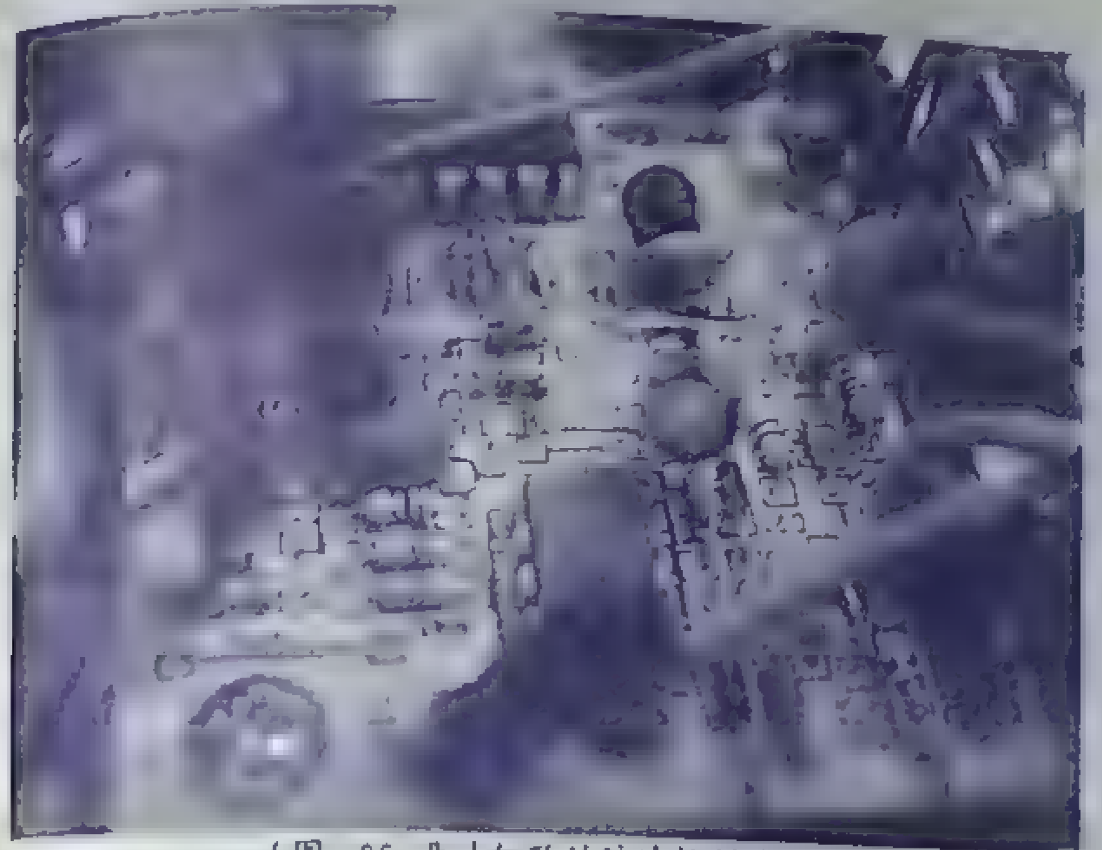

（图-03：350PX内的滤波器）

（图-04：电感滤波部件）

在其他方面，350PX符合ATX 2.03要求，电源外壳为0.8mm加厚钢板，在保证刚性及强度的前提下，外壳上打有大量散热孔。除得到Intel认证外，这款电源也通过了CE、CB、TUV、UL和CAS等国际认证。

下面就几个重点问题，谈谈电源选购的注意事项。

电源重量：购买电源，首先放在手里掂一掂。一款制作精良的电源，分量不可能太轻——无论使用何种线路设计。按照目前的制作方式，功率越大，重量也越沉。特别是通过诸多安全标准的电源，会额外增加部分电路板零件，以增进安全稳定度。这都会导致重量增加。其次注意观察内部电子零件的紧密程度。在整套产品体积不变的情况下，名牌电源塞入了更多的零件，你可以从散热孔看出其内部整体结构是否紧凑密实(图-05)。


（图-05：设计细致的脉冲控制芯片）

电源外壳：电源外壳的钢材，一般标准厚度有两种，0.8mm和0.6mm。用指甲在外壳刮几下，如果出现刮痕，说明钢材品质较差，反之说明用料比较用心。

线材和散热孔：电源所用的线材粗细，与其耐用度有很大关系。较细的线材，长时间使用，常常会因过热而烧毁。另外电源外壳上面或多或少都排布有散热孔，电源工作的过程中，温度会不断升高，除了通过内附风扇散热外，散热孔也是加大空气对流的重要设施。原则上，电源散热孔的整体面积应该越大越好，但也要注意散热孔的设计位置，在适当的地方开孔才能使电源内部的热气及时排出。

（图-06：电源是电脑的心脏，而变压器就是电源的心脏）

变压器：变压器是计算机电源的关键组成(图-06)。简单判断变压器优劣的方法是看其体积大小。一般变压器的位置是在两块大散热片当中。根据常理判断，250W电源变压器，线圈内径不应小于28mm，300W电源不得小于33mm。您在购买时，可以用一根直尺在外部大致测量其长度，就可以知道其用料实在与否。电流经过变压器，通过整流输出线圈输出。在电流输出端，可以看到整流输出线圈。目前普遍采用的是代号为10262和130626两种。250W电源的整流输出线圈不应低于10262。300W电源的整流输出线圈不应低于130626。在电源中那些直立电容的旁边，会看到一个黑色的桥式整流器(图-07)。有时也可以使用4个二级管代替。但就稳定性而言，桥式整流器要更好一些。

电源风扇：风扇在电源工作过程中，对于散热起着至关重要的作用。这部分内容，文章开头笔者以技展350PX为例已做了简单说明，这里不再重复。

安全规格：在电源的设计制造中，安规是非常重要的一环。为了防止电流过大造成烧毁，电源都设置有保险丝。保险丝的主要作用就是当电流突然增大时，保险丝先行烧断，只要更换保险丝就能继续使用电源，所以保险丝的安置方式非常重要，必需设计成可更换式。现在部分厂家为节约成本，将保险丝直接焊在电源PCB(印刷电路板)上。保险丝一旦烧毁，整颗电源也一起报废。好的电源多采用防火PCB，消费者在购买时，可以透过散热孔仔细看一下电源PCB是否使用了防火材质。一般编号94V0的就是防火PCB，它可以耐105摄氏度的高温。至于采用94V1的基板，可以承受的温度就更高了。另外在电源每个零件外面必需加上热收缩膜进行保护，防止电子零件因水分或灰尘造成短路，否则很容易出现故障。

P4专用电源：P4芯片的耗电量很大，并且要求电源提供专用的P4接口。目前市面上的P4专用电源很多，怎么选？很简单，选那些通过Intel认证的产品最保险。

关于价格：这是一个大家都很关心的问题。电源如果依照正常设计，价格不可能比主流市场价便宜太多。市面上有很多随机箱搭配出售的电源，它们的价格多在2百~5百元之间。前文笔者用来做例子的技展电源，售价就在2百元左右，算是性价比不错的产品。

最后说一句，电源虽然深藏在机箱内，您上网或玩游戏时也多半无法直接体验它的好坏。但作为整机的动力之源，建议大家不要为省几十元钱，而拣了芝麻丢西瓜，丧失系统稳定性。

（图-07：黑色的桥式整流器）

“窥视”游戏

——多媒体文件包的提取与观看

文 / 李天鹏　编辑 /Chance

自从有了 FPE 等修改工具，把游戏通关就不再是太困难的事情。但那些精彩的图片、动画和音乐，每每要打穿才可以看到就实在太麻烦了。今天就为大家介绍解决这个困难的一些小工具。

一、提取篇

[Multi Ripper]

这是一个 DOS 软件，但可以在 Win9x 的窗口模式下运行。我们以 Multi Ripper v2.20 做例子。它的命令行格式为：

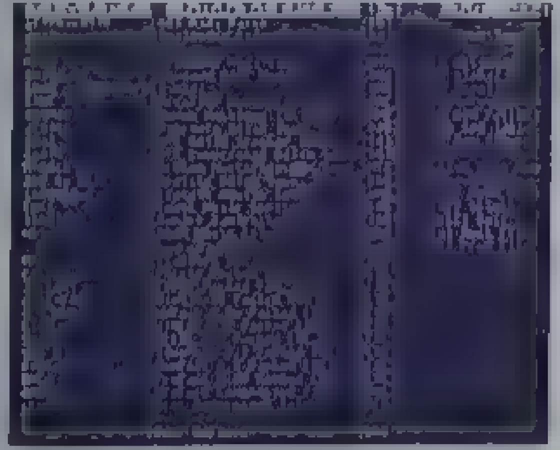
MRIP [Filename[s]] [<Switches>]

其中 Filename(s) 是欲提取的文件包名称，可以输入多个文件名并支持通配符(* 和 ?)，注意要输入完整路径。Switches 是可选参数。如：/p 表示输出动画的路径，书写格式为 /p:路径名，缺省值为当前路径。

例如：要提取游戏“永远的羁绊（中文版）”（默认安装在 f:\manatwork2）。DOS 模式下输入：

mrip F:\manatwork2\game01.dat /p:f:\photo

进入后选择要提取的文件格式（图 -01）。Multi Ripper v2.20 支持 99 种文件格式及用户自定义格式。我们选择 BMP 图片。Multi Ripper 搜索 game01.dat 并把找到的图片提取出来，存放在 f:\photo 目录，你也可以试试提取其他格式的文件。



（图 -01）

如果文件类型是软件列表中没有的，就要用到选项中最后一项：User Defined（用户自定义格式）。下面以提取 FF8_Disk1 中的 disc1.pak 文件为说明：假设光驱是 G 盘，要提取文件到 F:\MOVIE 目录中。在 DOS 模式中输入：

mrip g:\disc1.pak /p:f:\move

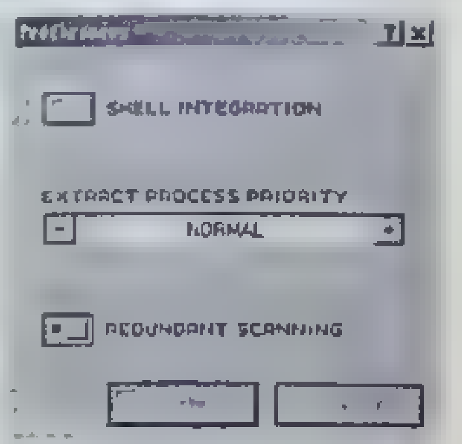
选择[User Defined]后弹出模式（Pattern）窗口，输入 BIKf（要注意大小写），出现扩展名（Extension）窗口，输入 bik。在出现的偏移（Offset）窗口输入 0，程序自动查找 PAK 文件中的 BIK 格式文件并将其解压到指定路径（F:\MOVIE）。提取出来的文件为 BIK 格式（观看 BIK 动画请看下文）。

技巧：一般包含图片、声音、动画的文件为游戏光盘中最大的文件之一，文件或目录名包括常包括以下字母：DATA、VIDEO、AUDIO、PIC、CG、PCM。大家可以试试其他不熟悉的文件格式，说不定也有意外收获。

Multi Ripper 下载地址：http://members.xoom.it/gmw/util-i/mrip270.zip

[Bitmap Extractor]

这是一个专门用来提取文件中 BMP 图片的软件。运行软件后，点击[Preferences]（右边第 4 个按钮）后弹出窗口（图 -02），选择[REDUNDANT SCANNING]冗余扫描，这可以使扫描出来的 BMP 文件更多更全。



（图 -02）

相似的软件还有：Ani Extractor 提取 ANI 动态光标；Cursor Extractor 提取 CUR 静态光标；Avi Extractor 提取 AVI 动画；Form Extractor 提取表格文件；Gif Extractor 提取 GIF 动画文件；Icon Extractor 提取 ICO 图标文件；Jpeg Extractor 提取 JPG 图片文件；Midi Extractor 提取 MID 声音文件；Wave Extractor 提取 WAV 声音文件；String Extractor 提取 STR 文件（这是 PS 游戏的动画格式，下文有说明和播放器介绍）。

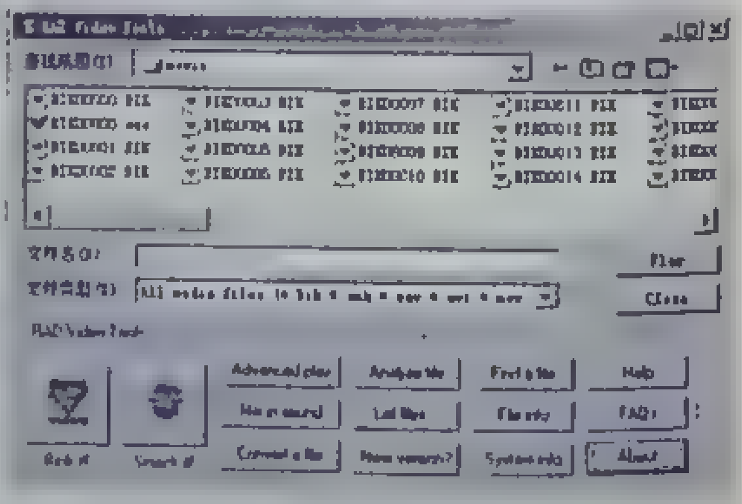
这些提取软件可以扫描指定目录或驱动器，使用十分方便，但功能简单，并且只可以提取一种对应的文件。

下载地址：http://zexer.mastak.com/download.html

二、观看篇

[RAD Video Tools]

这是一个 Win9x 下运行的软件（图 -03）。它除了支持常见的视频格式外，还支持 BIK 和 SMK 两种游戏中常用的动画，如《玩具兵》，《英雄无敌》和《古墓丽影》等。FF8 提取出来的 BIK 文件也要用它来播放。它可以把 BIK 和 SMK 转换成 AVI 或可执行文件 EXE。也可以把 AVI、MOV、BIK、SMK 等转换成 BIK 和 SMK 格式，功能十分强大，但转换时间就十分漫长。



（图 -03）

下载地址：http://www.radgametools.com/down/bink/radtools.exe

[SMCKPL]

这是 DOS 下运行的软件，可以在 Win9x 的窗口模式下运行。命令行格式为：

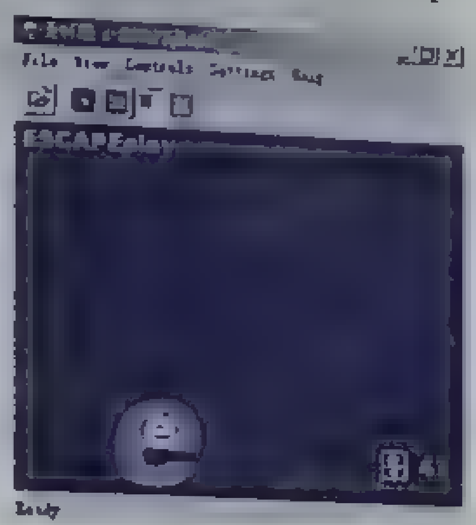
smckpl <Smacker file name 1 [2 3 4 etc.]>[.smk] [/Switches]

其中 Smacker file name 为动画文件名，特定扩展名为.smk；Switches 为参数。和 RAD Video Tools 相比较，SMCKPL 资源占用较小，可以在较低配置的机器上得到流畅的播放效果。

下载地址：http://202.109.93.44/download/tools/smckpl.zip

[ESCAPE Play]

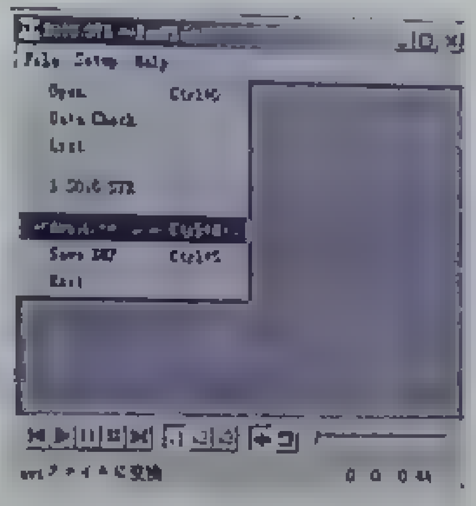
Win9x 下运行的软件（图 -04）。它支持 RPL 格式的动画文件，如《古墓丽影》等。其使用十分简单，点击[Open]按钮，在弹出的窗口选择目标文件就可以播放。支持全屏、双倍窗口和原始窗口 3 种播放模式。



下载地址：http://tomb.cgol.net/download/EscapePlay.zip

[PsxPlay]

用来观看 STR 动画的软件（图 -05）。STR 是 PS 游戏光盘最常用的动画格式。PsxPlay 支持把 STR 格式的动画转换为 AVI：点击[File]→[Open]打开一个 STR 文件，点击下拉菜单的 Avi，选择保存路径和要采用的压缩方式即可。

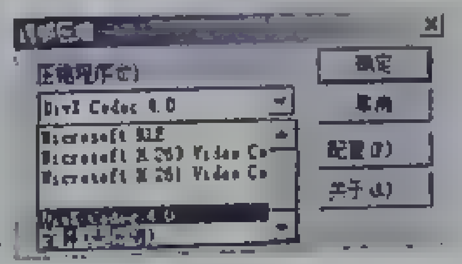


（图 -05）

下载地址：http://download.pchome.net/php/dl.php?sid=6193

这里有些小建议：如果要把其他格式的动画转换成 AVI，建议选择 MPEG-4。

首先下载 MPEG-4 视频 / 音频压缩解码器 DivX Codec（http://downl.tyfo.com/down/soft/pc/media/video_make/web/file/DivX4FullInstaller.exe），最新版本 4.0，解压后安装。选择软件自带压缩程序 DivX。在 PsxPlay 中，选择压缩方式（图 -06），可以看到刚才安装的“Divx Codec 4.0”。点击“配置”就可以设定 DivX 的压缩参数，其中比较重要的参数是 [Output video bitstre() kilobit/second]即输出视频的数据流是()KB 每秒，括号中的数字越大表示输出动画质量越佳，但文件也更大。



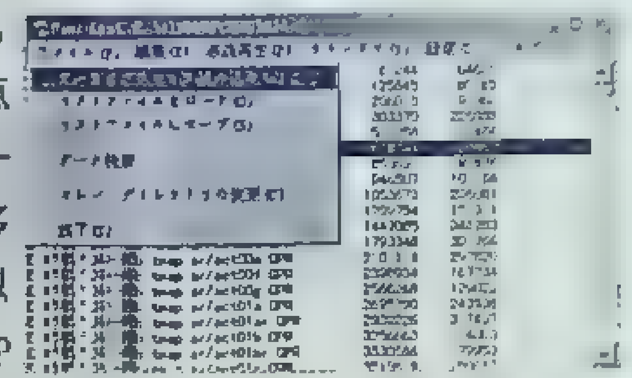
（图 -06）

小资料：MPEG 是 Moving Pictures Experts Group（动态图象专家组）的缩写。这个专家组始建于 1988 年，专门负责为 CD 建立视频和音频标准，其成员均为该领域的技术专家。MPEG-4 是第 4 个版本，于 1998 年 10 月定案，在 1999 年 1 月成为一个国际标准。其特点是采用有损压缩，质量好，文件小。DivX 视频编码技术由 MPEG-4 第 3 版修改而来，音频压缩采用 MP3 格式，两者在一起就合成了一种全新压缩格式。

三、破解篇

[Mami List]

一个日文软件，它可以破解几乎全部 ELF 公司出品的游戏图片、声音和动画（图 -07）。运行软件，选择图 -07 中的第一项，然后点选游戏中的文件，点击[OK]，Mami List 就把游戏中的图片等多媒体显示在窗口中。双击就可以观看，并支持把图片转换成 BMP 格式。



（图 -07）

下载地址：http://www.asiagame.com/download/new/20010417/elftool.zip

[Susie]

一个利用插件破解游戏图片的软件，它的 32 位版本外挂程序一般后缀为.spi（图 -08）。只要把插件程序拷到 SUSIE 主程序所在目录下就可以支持相应游戏。使用方法：运行 SUSIE.EXE，出现工具条。单击[开]会出现对话框，选择游戏压缩文件，等软件处理完毕后，出现一个大对话框，里面就是解出来的图。双击可以将图片放大，点鼠标右键，选择[SAVE AS]可以保存到指定目录。如果无法破解，那是由于原文件数据库已经不够，需要下载支持相应游戏的新插件。

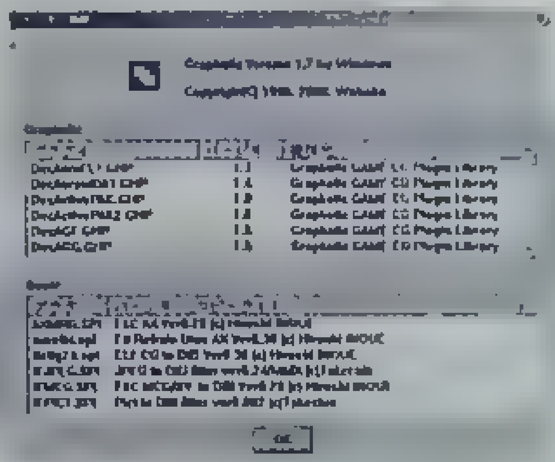
（图 -08）

Susie 下载：http://www.digitalpad.co.jp/~takechin/download.html

插件下载：http://www2f.biglobe.ne.jp/~kana/link.html

[Grapholic]

又一个利用插件来破解游戏图片的软件，插件后缀.ghp（图 -09）。只要把插件复制到 Grapholic 主程序所在目录就可以支持相应游戏。本软件安装后能自动查找系统有没有安装 SUSIE，它可以自动把后者的插件载入使用。图 -09 显示 Grapholic 安装的插件和找到的 Susie 插件。双击文件，Grapholic 把图片文件解压到 Windows 默认临时文件夹中（TEMP），双击图片就可以观看。如果文件右边有“undef”，那么表示软件不支持这种格式，大家可以尝试下载新的插件试试。



（图 -09）

下载地址：http://www.ohgoe.com/Grapholic/download/

插件下载：http://www.ohgoe.com/MLD/download/

上面介绍了一些破解、提取和观看游戏内容的软件，您现在可以轻松观看和保存自己喜欢的东东了。有任何问题或更好的软件及用法，欢迎来信赐教：citycolder@hotmail.com。

游戏是怎样炼成的

——游戏制作大师全攻略(五)

文/狸猫　编辑/Chance

(接上期)

Lesson Five

“你干什么？猪头！动手动脚!！”

“得了吧，你！攻略本上写的，下一个情节你就会死掉，所以我要提前收回你身上值钱的东西。”

“太过分了，哪来这种情节啊……你这是抢劫！至少让我死的有点尊严吧？”

“尊严？你知道现在道具店的草药多贵吗？把那个银簪子交出来！”

“…………”

事件管理和游戏脚本

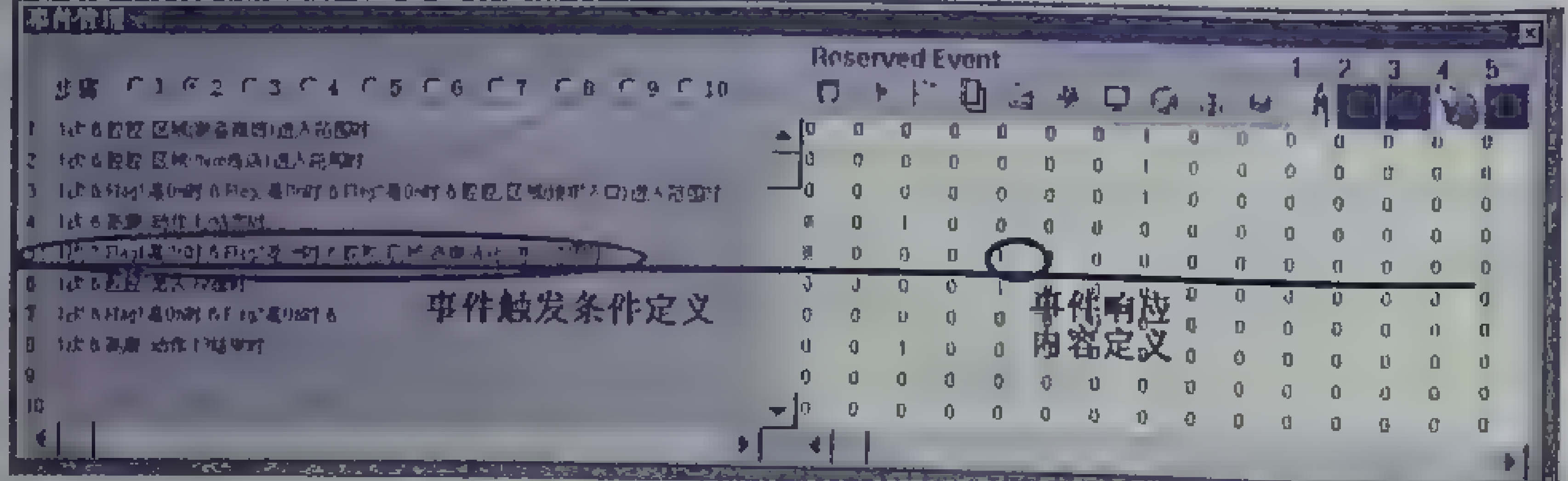
呵呵，下面进入最终章，设置剧情的事件。

首先，强烈建议你将 Windows 窗口设置成 1024×768 象素或更高的分辨率！因为在场景设置中弹出的[事件管理]窗口，其大小由程序自动设定，不能由操作者重新设置尺寸，而这个范围随窗口分辨率不同而变化。如果 Windows 窗口小于 1024×768 象素，事件窗口就会被设定得很小，导致左边[触发部]的[步骤]单选按钮遮到右边[反应部]的部分图标上面，这样无论是观察还是鼠标点击、定义都会产生麻烦。

[条件部和反应部]

“事件”的两个基本要素，就是这个事件会触发的条件，以及触发之后执行的内容。就好像一个老鼠夹子，触发条件就是饵食被触动，而执行内容就是夹子弹下来，“捡到 100 金币”这种事件，触发条件可能是“主角在某某区域内，并用鼠标点击这个区域”，而执行内容是“主角金钱加 100”。

在事件管理窗口，许多事件都在一个大列表上显示，对于每一条事件来说，窗口左边部分显示该事件触发条件，这部分在手册中称为“条件部”。而右边部分显示事件的执行内容，称为“反应部”。其中触发条件的定义和修改通过条件部右键菜单完成。执行内容的定义，则通过在响应部左键和右键菜单完成。



(图-01:事件管理窗口)

[步骤]

在条件部上面，有 10 个[步骤]单选按钮用来记录游戏在当前使用的“事件组”。每一个事件组包含若干事件，当你在[步骤]单选钮选取某一个事件组时，窗口便列出所有当前组内的事件供编辑。游戏在一个时刻，只会对某一个事件组内所有的事件触发条件进行判断，并且在条件符合时执行事件内容。游戏运行，一个场景载入，当前相应的事件组总是“步骤”编号为 1 的那个。要让游戏响应另外的事件组，就必须在游戏中执行切换事件组的命令“换步骤”，而换成哪一个事件组由你指定，并不是象“步骤”的字面意义一样必须按顺序执行。事件组的切换，在菜单和子菜单类的界面控制用的比较多。在普通场景设定里，也可以把进入某个场景需要初始化设置的一系列操作设定到事件组 1 里面去，然后将普通的触发事件放到事件组 2，并且在事件组 1 的末尾加一个“切换到事件组 2”的命令，这样划分起来比较清晰，定义和修改也方便。

[游戏对事件的执行方法]

每个事件组一共会给出编号到 50 的事件。游戏执行时，从当前事件组的编号 1 开始，若这个编号定义了事件，则对其触发条件进行判断。条件合格则执行内容，直到第 50 个事件，然后重新从 1 开始，如此反复。因此检查事件定义时，必须拖动滚动条看完所有 50 项，防止有什么不小心定义在靠后编号的东西没有删掉又没看到，以后在游戏里捣乱。

[游戏参数]

游戏参数用来记录事件开关和一些数值。比如说，要定义“和国王对话得到钥匙→打开箱子得到宝剑”这样的情节，可以先将某个开关设定成“关”，然后在“和国王对话”这个事件执行时将开关打开。而在“打开宝箱”事件中先检查那个开关。开关是“关”表示玩家还没有见过国王，这时简单给出“宝箱锁着”这种信息就可以；而如果开关已经打开则表示玩家已和国王说过话，这时可以给出“宝箱打开了”这种提示，然后将道具交给玩家。

除了开关之外，当需要记录一些具体数字进行累加，比如说好感度、邪恶度之类的剧情或游戏全局参数时，就可以用到游戏参数。于是就可以实现，游戏中根据不同剧情对这种参数进行累加，然后在故事结尾时对参数进行判断，如果参数达不到要求则判定为游戏失败然后显示失败结局，以此类推。

[触发条件设定]

注意几个条件可以相互组合，比如“主角和宝箱接触，同时已经经历了取钥匙的剧情”这种条件。但不是每个条件都可以在后面跟其他条件，因此一种顺序组合不通的条件，换一个顺序也许就可以，多试试。下面是用于设定条件的右键菜单。

执行方法	一直执行	每次条件符合都触发事件
	仅执行一次	仅第一次条件符合时才会触发事件,以后即使符合也不触发.基本上所有事件定义都从这个条件开始,因为诸如"如果和某 NPC 接触,则开始对话"这种事件,在对话结束前,会由于两个 NPC 距离太近而会不断被触发,导致对话一直重复.
键盘		增加按键相关的触发条件
鼠标		增加鼠标相关的触发条件
分镜角色	按下左边	增加对应的触发条件,其中"左边""右边"指的是鼠标左键和右键
	按下右边	
	鼠标在上	
	鼠标不在上	
	冲撞时	增加两个"精灵"相互接触的触发条件.注意设定条件时,要输入参加冲撞的两个精灵的序号.一般用这个制作主角和 NPC 接触(对话)时的事件,这时将两个序号之一保留为 1,一个指定为 NPC 所用精灵的序号即可,"1"指代的就是主角
	动作结束时	增加对应的触发条件,如果想定义某事件在"Boss 死去了"这种条件下发生,则定义在这里的"消失时"就可以了
	出现时	
	消失时	
离开		这个菜单定义区域相关条件,诸如"离开—分镜角色加入"的菜单项定义的就是"某分镜角色进入某区域"这样的条件
值	Flag 检查	就是前面说的"开关检查"
	游戏参数检查	同样是参数,游戏参数是从游戏程序运行开始一直保留的.你可以在一个场景里设置某游戏参数,然后在下一场景读出这个参数;而"舞台参数"则只能在这个场景里有效,一旦玩家进入下一个场景,已经设置的"舞台参数"就冲掉了
	舞台参数检查	
文件		这里的文件指存盘文件,这一系列条件一般是在"存储进度"之类的界面上使用
删除		将在该事件定义的所有触发条件全部删除.如果你输错条件,那么用这项之后重新设定即可,条件部是没有修改功能的

[事件可能造成的响应]

每个事件可以造成许多种响应，每种响应又可以执行许多个内容。响应部的内容就是列出所有可定义的事件内容种类，并且用数字标出每种响应已经定义了多少项内容。显然，一般来说大部分响应部项目，显示出来的参数都是 0，定义和检查时只要检查数目不是 0 的项目即可。

可以执行的事件响应，按界面排布顺序依次是计时器暂停、音乐音效产生、游戏开关、参数设定，界面显示设定、执行剧情脚本定义操作、播放动画、播放画面特效、游戏控制操作、文字显示、地图卷动、RPG 标准操作、购买道具和主角体力复员等。再往后就是对当前场景所有精灵的操作。手册中有详细的响应含义说明，比较特别的项目，一个是计时器。所谓“计时器”其实就是游戏暂停指定秒数。有时你需要让整个场景暂停几秒，让玩家看清究竟发生了什么事，这个时候就要用这个功能。然后是参数部分 Flag 的“显示”和“关闭”，实际就是将对应的开关“打开”和“关闭”。

[响应的定义和修改]

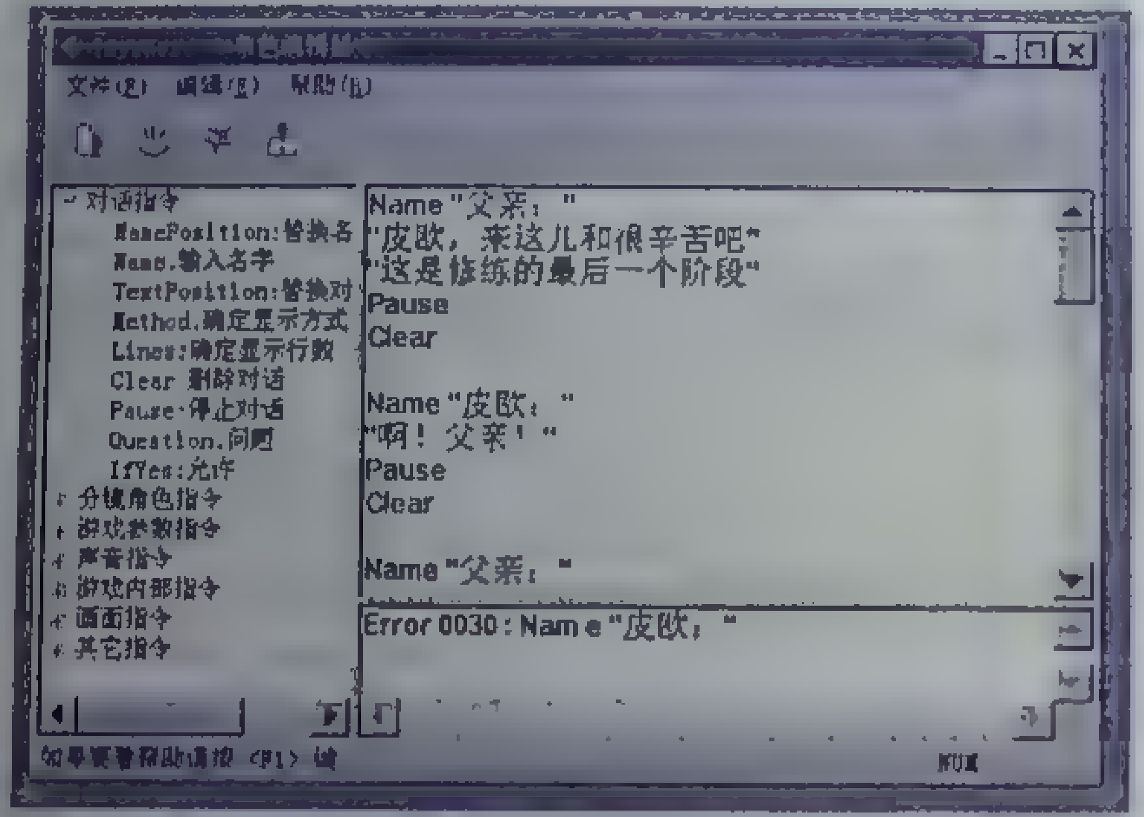
在响应部对应的类别点击右键，弹出增加响应内容定义的菜单。这个菜单随响应类别不同而不同。点击左键则是所有已定义的响应的维护菜单——对所有类别的响应是一样的。这个菜单最重要的一项就是“显示目录”，你可以用这个菜单列出所有该类别已定义的事件内容，并且在上面进行删除或修改。

[脚本编辑器]

“脚本”是普通响应的补充。当一个程序响应需要显示对白，还有必须按顺序执行的大量计算判断时，场景的事件编辑器就无能为力了。这时就要将对应的序列操作写成脚本，然后用脚本编辑器将文件编译成后缀

名 SRC 的二进制文件。在游戏场景编辑器的事件管理窗口，于反应部选择[剧本 Action]，然后在左键菜单上选择[打开]，调入已编译好的脚本，这样游戏触发事件时，就可以按顺序执行事先定义好的一系列剧情操作。

脚本编辑器可以用来设计游戏剧情演示。编辑器界面可以看到在菜单和工具条下，编辑区用纵线和横线分为 3 栏。玩家用来撰写的部分在右上，其中脚本内容可以手工撰写，也可以通过点击左栏内的树形指令表，在交互界面上填写指令必要信息，确认对话框后就可以在编辑栏内，脚本的当前位置上插入对应指令。右下角栏是用来记录脚本错误信息。脚本编译成二进制格式时会自动检查，如果发现错误则会在栏内标出错误行号和内容。



（图 -02:脚本编辑器窗口）

[脚本]

学过 Basic 或其他程序语言的人可能比较容易理解脚本概念。脚本其实就是一行行的命令，游戏会从第一行开始执行每个命令，直到脚本结束。除对话部分，每一个脚本命令都由“命令词”和“命令参数”组成。比如改变角色面对方向的命令词是“Direction”，需要参数有精灵 ID、精灵版本（Node）序号和朝向编号。因此一行改变朝向的命令可能是这样的“Direction 41 1 5”，其中精灵编号 41，精灵版本 1，朝向是正下方。当然你不必记忆所有命令词用法，指令树形表里包括了所有命令生成的向导。

[脚本语言能进行的操作]

从命令树里可以看到，包括声音指令和画面指令，许多在事件管理反应部里定义的各种操作反应，都可以在这里用脚本完成。脚本的功能非常强大，除去基本上所有反应部的设置都可用脚本取代外，它还能进行场景对话演示和分支选择对话框显示。这两个操作都是事件管理界面无法定义的。

[对话显示]

对白显示必须在游戏的脚本中定义。在游戏运行时，所有对白都是在屏幕上从预先定义好的位置开始显示。第 1 行显示一个自定义的发话人名字，第 2 行开始显示对话。对话可以显示多行。在脚本里用来显示对话的命令，比较特别的是下面这些。

显示对话：要显示对话，只要在脚本里新起一行，然后将要说的话用双引号引起来就可以。游戏中，如果对话没有打开时运行这一句，就会新显示一个对话文本在屏幕上，这个文本使用的姓名是上次对话用过的姓名；如果已经有一个对话显示出来，则运行这一句的时候，就会将现在正运行的对话末尾增加一行。

暂停：一旦脚本执行完毕，则所有对话都从屏幕上消除，游戏继续进行。因此如果对白显示的时候不暂停，玩家就没有机会看清楚显示内容。暂停命令是“Pause”，程序运行到这一句就暂停，等待玩家看完对白后，点击鼠标或键盘继续。

清除对白：如果不清除，对白只会一直累积，行数越加越多，不会自动消失。因此请用“Clear”命令清除当前对话内容。然后显示新对白。

[分支判断]

虽然脚本语法非常简单，但还是包含最基本的分支判断语句。当程序执行到分支判断时就不会按顺序一行行执行，而是先判断条件是否满足。如满足，则执行满足的一套程序；否则执行另一套。有可能执行分支判断的语句包括提问判定、游戏参数数值判定和事件标志开关判定。

提问判定是两个组合在一起的语句，提问关键词一般是这样：

Question "你已经准备好要去冒险了吗？"

游戏进行到这时，会弹出一个对话框，等待玩家回答。判定语句紧跟在后。比如这样：

```
IfYes
SetFlag 0
"祝你成功！我的孩子。"
ElseYes
"请好好想一想，毕竟外面非常危险。"
EndYes
```

其中 IfYes 和 ElseYes 之间的语句，只会在问题得到肯定回答时执行，而在 ElseYes 和 EndYes 之间的内容，只会在答案是否定时执行。

游戏参数的数值判定和事件标志开关判定，用法比较近似，下面给出具体例子。

这是一个简单的“取特定宝物”进程。首先玩家必须和老人说话，在对话中老人会将钥匙给勇者。勇者打开箱子取出宝剑。可以看出来，这个进程有 3 个状态：跟老人对话前；跟老人对话后，取走宝剑前；取走宝剑后。当玩家和老人说话或接触宝箱时，脚本必须确认现在进程究竟到哪一步了，这样才可以作出相应处理。所以必须将当前情节位置标记出来。这里一共用两个游戏开关（Flag）来标记 3 个状态。具体处理表见下：

	开关1	开关2	和老人接触的反应	和宝箱接触的反应
与老人对话前	关闭	关闭	"给你钥匙",打开开关1	宝箱锁上了
与老人对话后,打开宝箱前	打开	关闭	去检查箱子吧	"宝箱打开,得到宝剑"打开开关2
打开宝箱后	打开	打开	得到宝剑,你就可以战斗吧	宝箱空了

最后，写成游戏脚本，就是这样的：

“和老人接触”时执行的脚本：

如果开关 2 打开，则“去战斗吧”

开关 2 没有打开，而开关 1 打开了，则“检查箱子吧”

若开关 1 没打开，即开关 1 和 2 都没打开，则“给你钥匙”，然后打开开关 1。

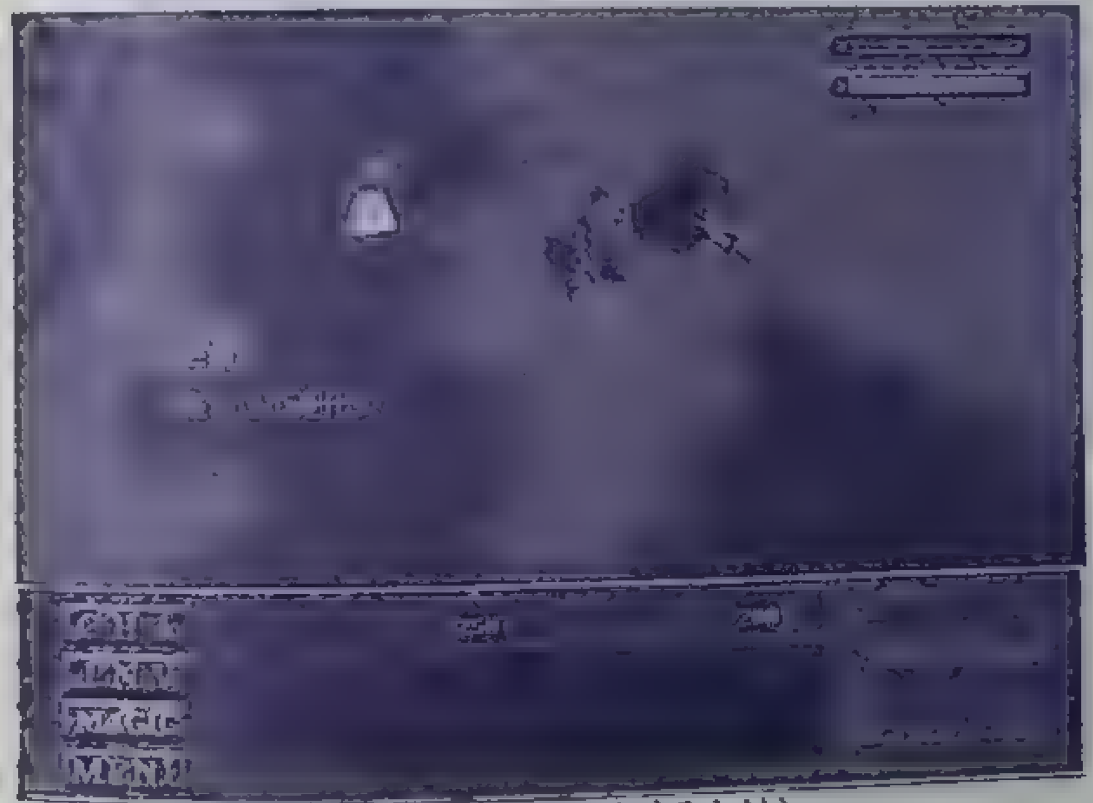
“和宝箱接触”时执行的脚本：

如果开关 1 打开，这时如果开关 2 打开，则“空箱子”

否则开关 2 关闭，“得到宝剑”，同时打开开关 2

如果开关 1 和 2 都关闭，则“箱子锁上了”

好了，所有教程到此结束，扔掉杂志，打开《游戏制作大师》，创造属于你自己的梦幻世界吧！

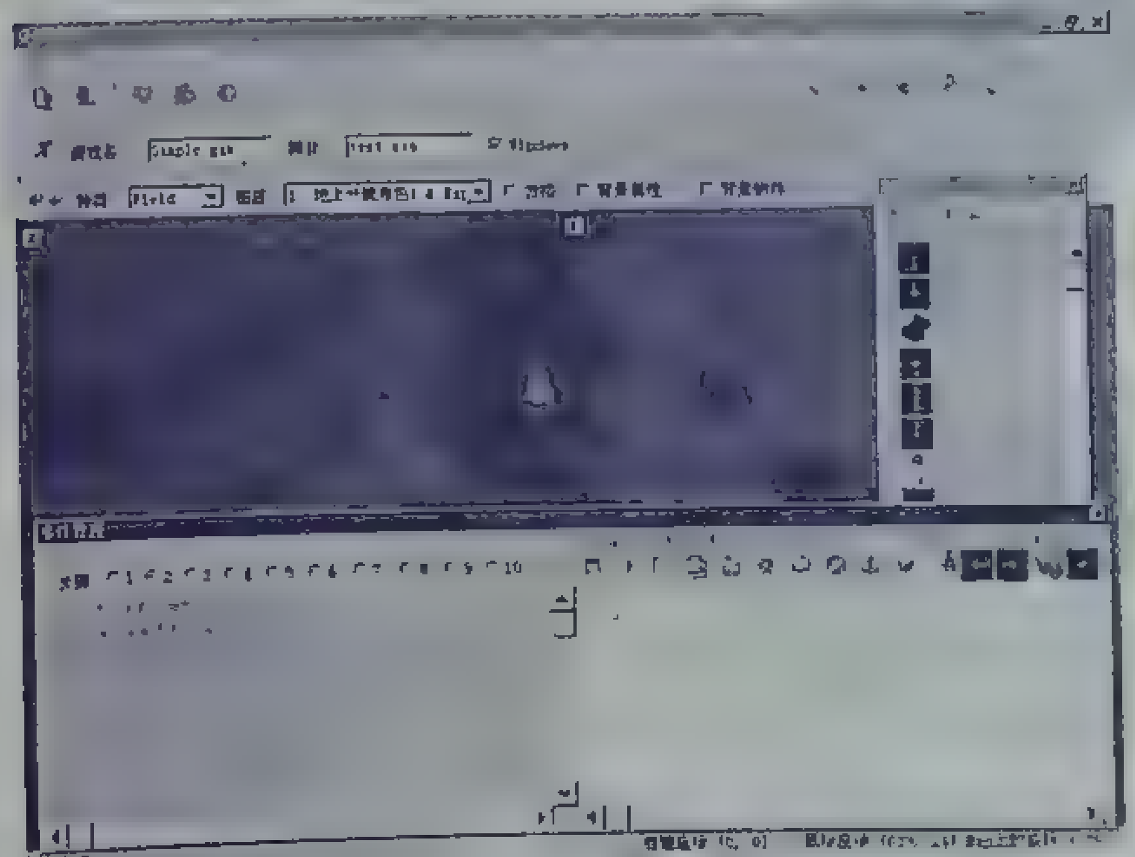

（图 -03:得到了宝剑）

游戏运行中，脚本的实现

附，脚本具体写法：

```
“与老人接触”
If 2
  Name "老人"
  "你所要的我已经给你了，勇敢的去战斗吧！"
  pause
Else
  If 1
    Name "老人"
    "箱子就在那里，去检查一下吧"
    pause
  Else
    Name "老人"
    "你好，我的朋友"
    pause
    clear
    "你要的东西就在那个箱子里面。"
    "我把钥匙交给你，自己去拿吧。"
    pause
    SetFlag 1
  EndIf
EndIf
END

“与宝箱接触”
If 1
  If 2
    Name " "
    "这是一个空的箱子"
    pause
  Else
    Direction 33 1 0
    Name "主角"
    "喔，这个是什么？"
    pause
    Clear
    Name " "
    "主角得到了一把宝剑"
    pause
    SetFlag 2
  EndIf
Else
  Name " "
  "这只是一个锁起来的箱子而已"
  pause
EndIf
END
```

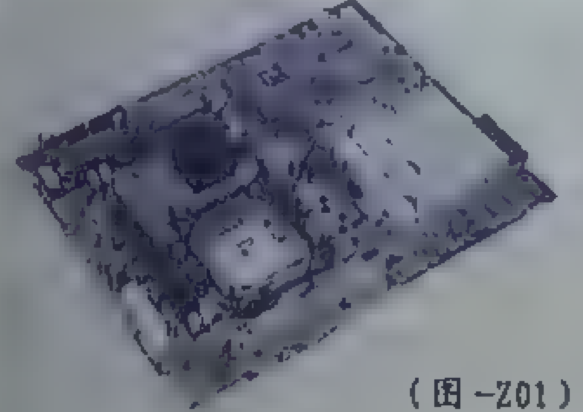

（图 -04:对应情节的设计界面）

全文完

本月资讯速递

【主机板】

目前，支持 Intel Socket 478 架构 P4 的主板——华硕 P4T-E 在全国上市（图 -Z01）。P4 CPU 早期产品为 423 针管脚，最高频率仅到 2GHz；未来将全面转为 478 针。为此 Intel 推出两款支持 P4 的芯片组：i845 和 i850。二者最大区别在于前者支持内存为 SDRAM，后者支持 RDRAM。RDRAM 拥有每秒 3.2GB 的数据带宽（是 SDRAM 性能的 4 倍），因此配合 P4 更能发挥 400MHz 前端总线的优势。华硕 P4T-E 主板即采用 i850 芯片组。


（图 -Z01）

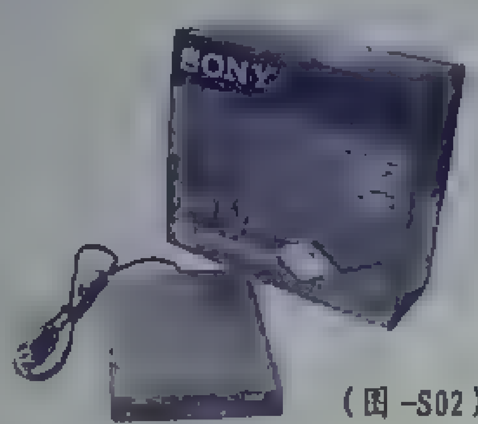
P4T-E 支持 PC800/600 RDRAM，拥有 4×RIMM 插槽，支持内存容量高达 2GB。5×PCI、1×CNR 和 1×AGP 4×接口。它支持 ATA-100 高速 IDE 硬盘，提供板载 AC'97 音效芯片。P4T-E 还特别提供 S/PDIF 端口，可直接提供数字音频信号输出。有外置数字音箱或解码器的玩家，可通过附送的音效子卡实现 5.1 环绕音响。集成的光纤端口和同轴电缆输出（BNC）口，对拥有 MD 的用户来说，具有极高利用价值。

【数码设备】

Mustek 针对中低档市场，推出 Gsmart 850 数码相机（图 -S01）。它采用 1/3 英寸 85 万像素 CCD 感光元件，在明亮条件下，色彩还原与物体特征表现较好。Gsmart 850 不但可拍摄数码照片，也可作摄像头。Gsmart 850 镜头焦距 7.1mm，光圈 F 值 3.5。焦距 65cm 至无限远。内置 3 档可调闪光灯，室内和较暗场景也可摄影。配有 8MB 闪存，以 JPEG 格式保存图像。最多可存储 180 张 640×480 或 36 张 1280×960 象素照片。Gsmart 850 支持外接 Compact Flash 卡，可加大保存照片的数量。相机配备有光学与 LCD 取景器，可进行 10 秒延时自拍。它与 PC 的连接采用 USB 接口，符合 TWAIN 标准驱动器，使图片传输更迅速。Gsmart 850 轻巧便于携带，使用 2 节 AAA 电池（7 号），大大降低了工作重量。

（图 -S01）

平常我们所见 SONY FDD、CD-ROM 和 DVD-ROM 等驱动器多为内置式。七喜近日推出外置软盘驱动器 MPF82E（图 -S02）。这款青蓝色超薄外观 FDD 设计高雅，采用 USB 接口，使用方便。MPF82E 仍使用 1.44MB 软盘，所以不算是新型存储设备，但由于采用 USB 介面，可在 PC 和移动电脑上使用，方便迅速。



（图 -S02）

【视频产品】

ADI 新推出 S500 超薄液晶显示器（图 -V01）。它的面板使用嵌入式设计，屏幕厚度只有一般 LCD 的一半，整台体积更小巧。对于追求时尚的用户来说，它无可挑剔。这是继 i600 以来，ADI 第 2 款侧垂造型的 LCD 产品。

S500 总响应时间小于 40ms（上升 15ms），保证高速动态画面显示；最大分辨率 1024×768 象素；对比度 300:1，亮度为 200cd/m²；可视角度 120/100（垂直 / 水平）。内置微处理器可根据输入信号的不同，进行智能调整，自动将各项参数置于最佳。S500 设计有符合 VESA FPMPMI 标准的支架接口，可方便地使用多种支撑臂来适应工作空间（如壁挂或伸缩型的支撑臂）。

（图 -V01）

德国艾尔莎（ELSA）公司发表 nVIDIA 最新“钛”系列产品：影雷者 921（图 -V02）、721 及 516，并于近期在国内全线上市。

影雷者 921 采用 GeFORCE3 Titanium 500 芯片，核心频率 240MHz，是目前最强的显卡。其配备 64MB 3.8ns DDR 显存，频率 520MHz，比传统 GeFORCE3 大幅提升。它采用光速显存结构、交错内存控制器和增强型 nFinite FX 特效引擎，能展现极真实的 3D 场景，给用户前所未有的体验。可编程顶点着色引擎、象素着色引擎和高分辨率反锯齿功能，保证任何解析度下画面都不会产生锯齿。Z 轴啮合剔除运算完全支持 Direc-tX 8.1。921 内建 TV-Out，同时支持“3D 雷眼”立体眼镜。随卡附赠《ELSA Movie 2000》DVD 播放器。

影雷者 721 采用 Titanium 200 图形处理器，核心频率 175MHz，是目前性价比最高的 GeFORCE3 显卡。64MB DDR 显存的工作频率高达 400MHz。它继承传统 GeFORCE3 显卡全部优点。

影雷者 516 采用 GeFORCE2 Titanium 图形芯片，核心频率 250MHz，可配备 32/64MB DDR 显存，频率达 400MHz。

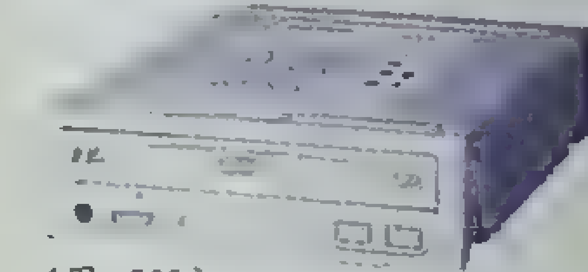
（图 -V02）

【光储产品】

昂达发售 20 倍速刻录的 CD-RW 驱动器（图 -G01）。这款 CD-RW 为 IDE 接口；读取速率最高 40 倍速，写入 20 倍速（CD-R），复写 10 倍速（CD-RW）。它采用数字伺服控制系统，提供讯号自动增益补偿，使资料读写更迅速准确。为方便用户使用，昂达还专在面板上添加了播放 / 选曲的功能按钮，无需通过软件就可直接播放 CD 唱盘。昂达 20×CD-RW 专门设计有断电紧急退片功能，遇停电或系统故障，可手动将盘片取出。此款 CD-RW 为解决缓存欠载错误问题，而加入有 Seamless Link 无缝链接技术：自动修复停止刻录终点与重新刻录起点间的“缝隙”，使数据符合标准并准确读出。昂达机构为 20×CD-RW 提供长达 1 年的保修服务。

（图 -G01）

赛迪时代推出卓龙 52×“全能型”光驱（图 -G02）。此款产品采用 ABS 自动平衡系统、超强人工智能纠错、LTS 降噪和 4 点独立悬挂系统等多项先进技术，在读盘速度、纠错能力和减少噪音方面都达到了国际先进水平。卓龙 52×独家推出两项新技术：“蜂窝式静音结构”和“阶梯式提速”。前者可以在高速运行时最大限度达到静音效果。后者在读盘时采用阶段性逐步提速，使光驱马达寿命得以延长。该款光驱采用 E-IDE 界面，符合 MPC-3 标准，最高传输速率 7800KB/s，支持 UDMA33，支持垂直安装，满足了部分用户的特殊要求。卓龙光驱提供 1 年的保换服务，在全国范围内为用户提供周到的售后支持。


（图 -G02）

【通用软件】

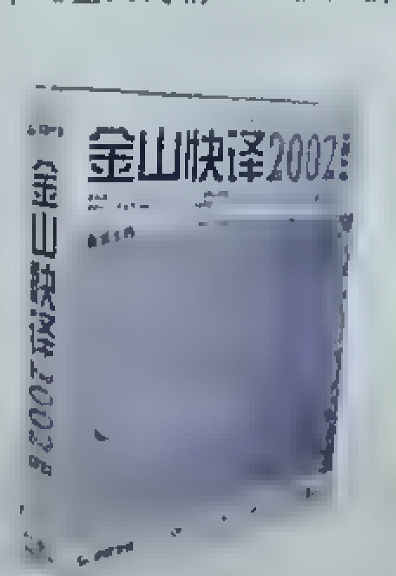
实达铭泰近日推出多款翻译类软件。《东方大典 XP》是该公司新推出的词典工具，具有诸多特色（图 -T01）。它独创网络词典功能，可随时查找新词。词典里没有的词汇可及时在线更新。支持图片取词，网页按钮中的文字即指即译，并增强了游戏取词功能。《东方大典 XP》提供对整句的翻译，支持中（简 / 繁体）、日、英 10 向查询。词库包括新概念资料库、法律法规和 WTO 知识等 74 个专业门类共 9 百余万词条。《东方大典 XP》具备 TTS 发声能力，可成为练习听力的好帮手。它内置背单词软件，首创手机短信背单词功能。《东方大典 XP》专业版零售价 49 元。

（图 -T01）

《东方快车 XP》采用深度汉化技术，全文翻译质量全面提升（图 -T02）。它支持英日文汉化和简繁体本地化。铭泰对汉化包概念进行延伸，深入软件核心汉化，支持各种版本。该产品支持在线更新，您可以随时获得最新软件汉化版。《东方快车 XP》在“嵌入式”技术基础上，独家实现“深度嵌入”，使系统操作更稳定，资源占用更小，翻译速度更快。专业词库在原有超大容量的基础上实现专业用户的需求定制：包括心理、地质和军事等 70 多个专业词库共 7 百余万词条，直接提供超过 1 千个汉化包。《东方快车 XP》专业版零售价 49 元，更多信息请致电 010-62501955。

（图 -T02）

金山软件公司本月推出《金山快译 2002》和《金山词霸 2002》。新版快译支持中英互译、日中、英和繁体中文互译和日到繁体中文等多套翻译系统（图 -T03）。它采用国际领先的 FastAIT 翻译引擎，使全文翻译质量整体有明显突破。无论是整篇文章、复合长句和难句，可读性都有提高。针对 32 个专业特别进行了技术单词的优化，行业涵盖：航海、石油、电脑、数理化、生物、原子能、财经、法律……等各个领域。对于 IE、Word、Outlook 和 Acrobat 等应用软件，快译不必启动，即可以“嵌入”式运行，且翻译后能最大限度保持原有版式。新增 774 个汉化包，总量已过千，方便用户日常使用。



（图 -T03）

《金山词霸 2002》全面支持 Windows XP 和 Office XP，同快译 2002 一样也具备嵌入式技术，如此的好处在于速度快、资源占用小（图 -T04）。词霸 2002 采用英汉双解，词义来自于权威的《美国传统辞典》，单词解释详尽细致（例如 Take 一词，就包括 72 条解释和 51 个短语）。作为超值的体现，词霸 2002 内置李阳疯狂英语学习手册和 CD，从听说读写各方面全面提高用户水平。和前代相比，新版词霸在内容方面做了大幅度修订（23 本词典）和增补（6 万条最新网络技术词汇和 30 万条 10 个专业的词典），容量之大堪称“词海”（72 个专业词库和 29 类常用资料，总字数 2.6 亿）。

（图 -T04）

【芯片组】

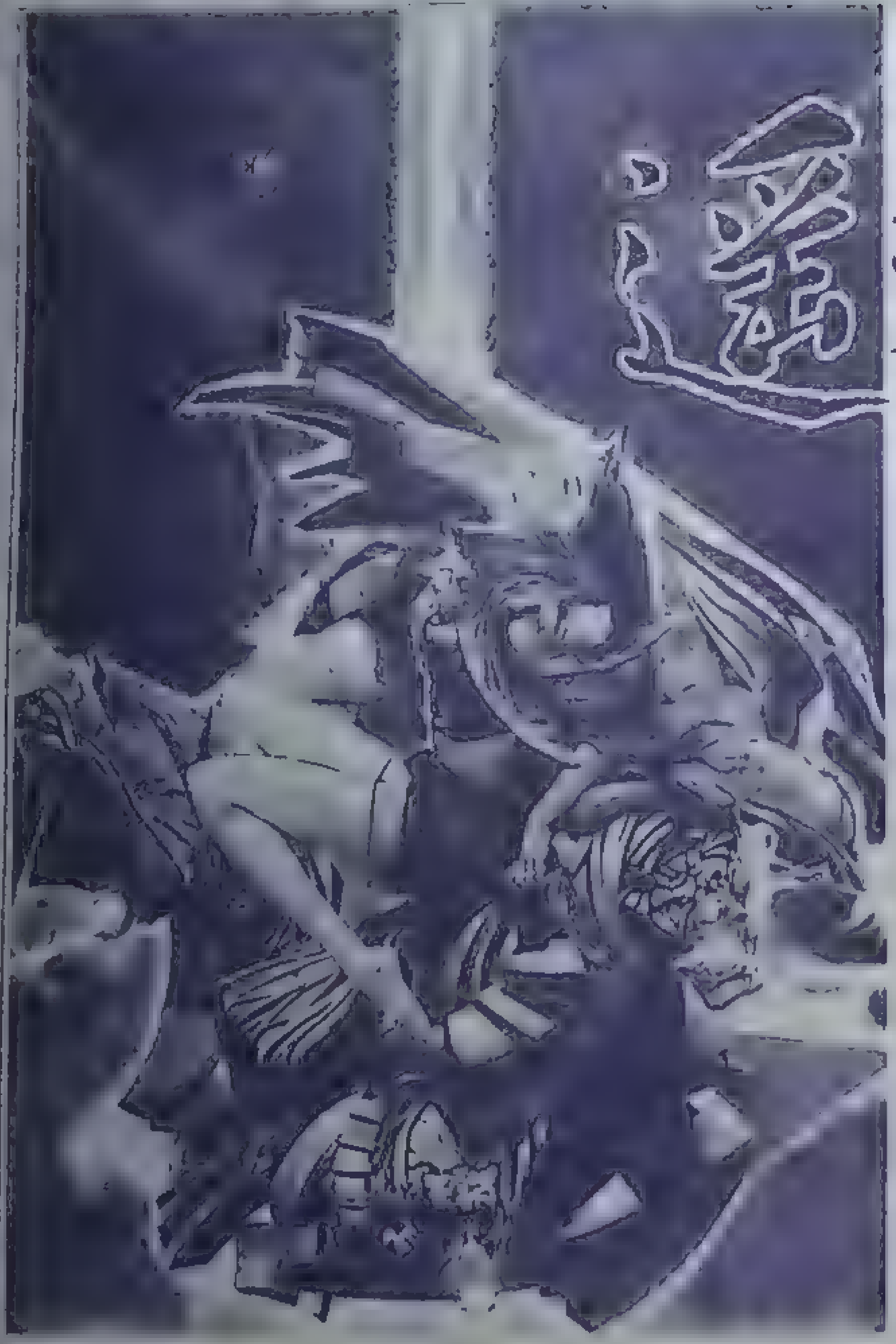
台湾矽统科技（SiS）近日发表支持 Pentium4 的全新概念整合型芯片组 SiS650。SiS650 不仅支持 DDR333/266 和 PC133 内存（最高 3GB）；同时支持新一代 P4 的 400MHz 前端总线，以矽统独创的 MuTIOL 技术，提供高达 533MB/s 的超高频宽与南桥 SiS961 相接。SiS650 整合了 SiS315 图形芯片，拥有相当于 AGP 8×、高达 2GB/s 的 Ultra-AGP Ⅱ 内存数据带宽。搭配 SiS301B Video Bridge，可接第 2 台 CRT 显示器、DVI LCD 或 NTSC/ PAL TV 等输出设备，从而满足玩家多种不同需求。另外，SiS650 也提供了一个 AGP 4×/2×外接插槽，允许您自行更换最合适自己的显示卡。SiS650 所搭配的南桥 SiS961 具备强大的多媒体功能，包括 5.1 声道 AC'97 v2.2 音效芯片、10/100M 以太网络接口、V.90 软 MODEM、HomePNA2.0、ATA-100 硬盘接口、6 组 PCI 插槽以及 6 组 USB 端口等。

SiS650 的目标市场为 8 百~1 千 2 百美元的 PC 市场，10 月份起从自有晶圆厂量产交货，每万颗单价 39 美元。

遥远的传说

龙系列二

文 /Raystorm　编辑 / 石子



刚才的一切真是惊险。

我差点就被杀死了。对方居然有那么多人，大家在没有准备的情况下遭遇，也有可能他们搜寻我有好长时间了。不过，谁也没有料到，在一个静悄悄的早晨，就这样突然相遇了。那些人看到我先是一愣，没有立刻动手，可能是我太强大了。最后，一个刚刚反应过来的年轻弓箭手拉开了手中的弓。一阵迟缓的吱吱呀呀声过后，饱满的弓弦砰地弹开，伴随着箭矢尖利的破空声，战斗开始了。

呐喊声，刀剑声，尘土飞扬，安宁的清晨就这样被打破了。最先倒下的是一个骑士，他的胸口流着鲜血，惊恐地看着我，好象不能相信似的。我有一点内疚，杀戮不是我的本性，但是，出于自卫，我只能这样做。又一个骑士的头盔被打飞，他冲得太近，急切地想把手中的长剑插入我的胸膛，可结果却是脑浆迸裂。惨叫声中，好象弓箭手也倒下了，太混乱了，我的眼已经被血光模糊，什么都看不清楚，只知道每一次的打击都有一个人倒下，心渐渐麻木。那些愚蠢的人，是不能和我为敌的。

终于，当尘土慢慢降落，最后一个敌人也倒下了。一时间，大地恢复了原来的平静，只是，平添了许多的血腥气，让人作呕的味道。我一向不喜欢血的味道，那会令我好几天吃不下任何东西。最后瘫在地上的是一个魔法师，他的魔法在我的魔力面前简直是太可笑了，不过，在死去之前，他向我使用了麻痹术。我被定在原地，动也不能动。

所以，我没有离开这里，只能眼睁睁地看着地上横七竖八的尸体，风还在微微吹动，血腥味一次次地阻塞着我的呼吸。这些没有生命的躯壳，一个个目光呆滞地望着天空，却再也欣赏不到这清晨的宁静和安谧了，可见死并不是件令人愉快的事情。真想快些离开这里，我唯有耐心等待魔法效果的消失。

远处传来了人声，我又开始紧张起来。毕竟现在的我毫无抵抗能力，被一个可恶的麻痹定在这里，只要再来一个敌人恐怕就会……我开始默默的祈祷。

树林泼辣一声，向两边分开，冒出一个骑师脑袋，然后，一匹小小的马，上面端坐着一个小小的身影，全副武装。

"天呐……"他看到我，情不自禁地叫道。声音像水滴轻轻打在树叶上般稚嫩而清脆，如果我没有猜错，他，应该是个小女孩。

她就这样看着我，奇怪地看着我，多少还有一些恐惧，可能是因为地上的尸体吧。我也盯着她，却动也不能动。女孩小心翼翼地围着我转了一圈，又兜到我前面。我惊恐地看见她从肩上取下了小小的弓箭，瞄准了我。

"你也想杀我？"

听到我的声音，小女孩吓了一跳，差点把手中的弓箭扔在地上。

"你还会说话？"她惊讶地问道，声音真好听，让我想起了树林中的云雀。

"当然。"我竭力想做一个耸肩的动作，才发现自己还被麻痹着。

"我还以为……以为……"她嗫嚅着，像是做了坏事被人看穿一样，"我还以为你睡着了。"

我被逗乐了，哈哈笑了起来，笑声震得她的马儿不住地嘶鸣。

"谁睡觉会睁着眼睛啊？"我反问道。

"你不同嘛。"她说道。原来她也知道我不同，我在这个世界还是真有名气。

她又把弓箭对准了我。"嗯，我要射你了。"她宣布道。

"别，别，慢着。"我急忙说道。

"又怎么了？"她不耐烦地放下弓箭。

"这个……"我沉思着，说实话，尽管我很聪明，但是在这种危机情况下还是想不出什么良策。

"射我脑袋，好不好？"我说道，"这样可以没有痛苦就死去，求你了。"

女孩犹豫了一下，说道："好吧。"随即抬高了弓箭。

看来小孩子就是好骗，我暗自想到。果然，她一箭射向我的脑袋，箭尖碰到了我坚硬的角，折断了，麻痹术受到外力干扰，随即解除了效果。我暗暗好笑，抖了抖翅膀，活动着有些僵硬的脖子，对她说道："谢谢你了。"

女孩立时傻了眼，呆呆地看着我，弓箭也掉到了地上。我看着她，裂嘴一笑，转过身子，准备离开。

"喂！"她在我身后大声喊着，"你到底是不是龙啊？"

我回过头，看着她，奇怪的问道："我当然是龙，有什么不对吗？"

不错，我是一条龙。一条强大的具有神奇魔力的高贵动物，神的宠儿，龙。

我在这方土地上生活了不知多少时间，自由地在天地间游荡，无拘无束。但是，这一切很快被一种叫人的生物给打破了。人自称是这片土地的主人，原来我还以为我才是这里的主人。很快，由于我们身上的强大魔力，招致了人类的追逐猎杀，他们要我们的皮，要我们的头颅，要我们的血，还要吃我们的肉。真是奇怪，尽管人类是那么弱小，但是，屠龙者的欲望却那么强烈，牺牲多少人也再所不惜。就像今天早上发生的战斗，他们到死都不愿意离开，期待着我的倒下。我不知道是不是该可怜这些人，原来我对这种智慧生物还是很有好感的，和聪明的动物讲话总要胜过对着呆呆的黑熊。但是，和人类的接触让我开始心灰意懒，决定躲到更荒芜的原野中去，远离这些危险的人类。

小女孩不甘心地跟着我。

"你想干什么？"我问道，头低下来才能看见她小小的白嫩脸庞，她的脸由于着急而变得通红。

"龙啊，你先别走，求求你，就一会。"她急切地说道。

"干什么？等你拿弓瞄准我？"我嘲笑道，嘴里喷出的气流掀起了她额前的碎发。

"我……我……我是迫不得已啊，"她扭着自己的双手说道，"我要救人啊……"

"救人？"我做了个鬼脸，"他们已经死了，没得救了。"龙的鬼脸一定很可怕，总之那马又被吓得退了一步。

"不是，不是……不是他们！"小女孩急着摇手，"是另外一个人……"

"是谁？"

女孩的脸腾地红了，不说话。

龙是智慧的生物，谁说不是呢？我马上猜到了她的心思。

"是你的恋人？"

"不是，不是，不是……"这回，连她的头都拼命摇了起来，脸红到了脖子根上。"是一个英雄……他受伤了，躺在我们村子里……"

"英雄？英雄是什么？"我好奇地问道。

"总之，就是很大，很大的大英雄。"她用手比画着一个大圆圈。我还是没懂，猜想着会不会是类似大个乌鸦蛋的东西。

"村里的人说，他快不行了，只有龙血能够救他的命。我好着急，心想等也不是办法，就出来找找，看看有没有龙……"她毫不停顿地说着，直到自己喘不上气来。

后来她就碰到了被麻痹的我，这不叫瞎猫碰到死耗子，这叫傻女孩碰到了麻痹龙。我开始有些发晕，说道："现在怎么办？"

女孩很不好意思的看着我，说道："能不能，能不能给我一些血？"

我不知道该哭好还是该笑好。

"要多少？"我问。

女孩摇了摇头，"不知道……越，越多越好……"

我看着她，她看着我，我们大眼瞪小眼。

"你带皮囊了吗？"我问道。

她摇摇头。我更发晕了，"小姑娘，没有皮囊，用什么盛血啊？"

女孩更不好意思了，说道："我听族长说，他们猎龙，都是剥了龙皮……来盛血的……"

我们又大眼瞪小眼。

女孩也觉得过意不去，想了想，突然拍手说道："这样吧，我们把这马的皮剥了来做皮囊吧！"

这回该轮到那马发晕了。

我不喜欢杀戮，哪怕是一匹马。龙是神物，本来就是生灵的守护者。

"不如我和你回你们的村子，怎么样？"

女孩拍手笑道："好啊，好啊。这样就太好了，欢迎到我们村庄来！"

我略带感动地看着这个天真无邪的小姑娘，开始有些喜欢她了。

"你叫什么名字？"

"我们村里都姓石，我是小石丫！"小女孩骄傲地说道，"你呢？"

"我？"我愣了一下，说道，"我没有名字，我叫龙。"

路上，小姑娘一直用奇怪的眼光看着我，看得我很不舒服。终于，她忍不住说话了："你……真的是龙吗？"

我前后打量着自己，很是诧异："我长得不像龙吗？"

"像倒是像……不过，"小石丫疑惑地说道，"人们都说，龙是残忍可怕的动物，小时候我一哭闹，妈妈就用龙来吓唬我。"

"其实，"我突然感到心情沉重了起来，"最残忍的动物并不是龙……"

"那是什么，还有什么比龙更厉害？"

我没有说话，闷头赶路。这个世界上，最残忍的是人，只有人，才会滥杀其他动物，只有人，才会自相残杀。也只有人，才会引起我的好奇心，在心底的那个愿望又浮了上来，很想看看人类是怎么生活的，和小石丫的接触让我又感到了一种喜悦，一种孤独后又遇到知音的感动。

"我知道了，"女孩突然欢喜地说道，"你是一条好龙！"

"你也是一个好人。"我对她做了一个笑脸。龙的笑脸又把那马吓了一跳。

原来小石丫的村庄在一片山坳中。我知道世界上有人类巨大的城市，那些衣着华丽的骑士和魔法师都来自那些富足的大城市，但是，人类也有小小的村落，村里的人过着安宁的生活，很少被外界打扰。村庄的房屋错落点缀在山脚下，那山好高，几乎看不到顶，半山腰上斜斜地兀立着一块巨大无比的岩石，好象随时会滚落下来，全靠周围的一些较小的石块阻挡着。

小石丫见我出神地看着那岩石便解释道："因为这块岩石，我们村子就被叫做石头村。你看它那么大，如果滚下来，整个村庄都会被砸毁了。族长想了很多办法，都没能移走它，只有在它下面放些石头支着，使它不会滚下来。"

"是这样啊。"我自言自语地说道。

"前面就是村子了。"小石丫兴奋地指给我看，没有注意到我在沉思。

我有些犹豫的停下了脚步。

"我先去告诉他们一声，免得他们太惊讶。"小石丫边说边策马向前奔去，原来她还挺体贴人的。不过，我还是没有把握，不知道村人看见一只大得恐怖的龙会有什么反应，希望不会吓到他们。

远远传来小石丫的声音："好了，你可以过来了。"这么快？看样子，小石丫倒是很能干啊。我踏着龙特有的步子，轰隆，轰隆地走进了村子。

一进村口，浓重的人类气息便向我们迎面扑来。有好几个妇女坐在水井边编织着什么，一边编一边说笑。两三个年轻的猎人牵着马穿过街道，马背上驮着刚刚打到的猎物，可能连毛皮都是温热的。路过的年轻人惹得妇女们一阵嬉闹，想必猎人之中定有她们的意中人。远处，几个顽皮的孩子像小鸡一样满地乱跑，享受着只有他们才懂的欢乐。这就是人类的生活吗？我开始有些感动，一种温温湿湿的感觉慢慢浮上心头，那一刻，我甚至忘记了自己是一条龙，孤独的龙。

这平静很快被打破了。打破这平静的不是别人，正是我。大家看到我，都愣住了。时间突然像被冻住了一样，所有人都把嘴巴张成了圆圆的0型，丝毫不吝惜脸上肌肉的僵痛。突然有人发出了一声尖叫，整个村子沸腾了，人们丢下手边的东西，开始四处奔逃，鸡飞狗跳。

"龙啊!! 有龙啊!!!"

"天啊，龙来啦!!!"

"阿毛，快逃啊……别过去！龙啊!!!"

"……"

我傻傻地站在原地，有些发怔。小石丫不是已经和他们说过了吗？我转向小石丫，想知道她是怎么和村里人说的。

"我说，你是我的好朋友啊。"她如是回答。

"你没告诉他们我是龙吗？"

"没有啊。"她干脆地答道。

我看着她，她看着我，我们大眼瞪小眼。

终于，猎人们集结了过来，手中拿着简陋的武器，战抖着却坚决地向我靠近。

"你们怎么了啊？它是来救大英雄的。"小石丫大声的说道，满脸的不解。

"石丫，快让开，！"一个猎人一把将她拽到身后，"这里危险，快和妇女们一起逃出村子！"

小石丫顽强地从那高大的猎人背后挣扎出来，张开双臂拦在人们面前。"你们疯啦！我好容易把这龙弄到村子里来。"

没人听她说话，猎人们扑上去将她包围在人墙里，面带着恐惧，一步步向我靠近。我看见其中一个年轻人的手在微微抖动，脸上的表情象要哭出来了。但是，为了保护他们小小的村庄，谁也没有后退。

"别，我不是来伤害你们的。"我连忙说道。

"这龙还会说话？"猎人们悄悄私语，逼近的脚步渐渐缓慢下来。笨蛋！龙当然会说话，在人类还没会说话之前，龙就会说话了。

终于，一个胸前全是白胡子的干瘦老头拨开人群，走到我面前。

"龙！请你不要骚扰我们的村庄！"他庄严地说道，用手里的拐杖指着我。

"我……并没有恶意。"我说道，翅膀紧紧地夹在背后，尾巴耷拉在地上，龙紧张的时候都会这样。

"如果你还有一丝良知，那就快离开吧！不要屠杀手无寸铁的人！"他怒气冲冲地说道。

"我……不是来屠杀的……我是来救人的……"我更紧张了，好象是自己做错了什么，鼻子喷出粗重的气体，地上灰尘大扬。

"救人？"老者用拐杖重重地杵着地面，说道："在这个世界中，人和龙永远是对立的，这是上天决定的。龙会救人，笑话！快走吧，不要欺骗善良的村民！"

我默默无言，心也冷了半截。也许他是对的，这也许就是人类为什么一直孜孜不倦地屠龙的原因吧。但是，龙为什么注定是要和人类敌对啊？这又是谁决定的呢？我糊涂了，龙的智慧不能想清楚这个问题。我无奈地摆摆尾巴，晃晃巨大的头颅，蹒跚着离开。

"等一下！"小石丫又钻了出来，"谁说龙和人是对立的？"她插着手说道。

"糊涂的孩子！"老者又重重顿了一下拐杖，"快回到你妈那里去，别胡闹了。龙很危险的！"

小石丫突然做了一个惊人的举动！她向我奔过来，然后命令道："龙，把嘴张开！"我一愣，张开了嘴巴。她不知哪里来的力气，爬上我的脚面，顺着我的腿，抓着我的鳞片，攀上我的脖子，然后，在众人的惊呼声中，跳进了我的嘴里。

瞬间，四周炸开了窝，所有的人都惊恐地叫了起来，"龙吃人了！龙吃了小石丫了！！"

真是见鬼！明明是她自己跳到我嘴里的，又不是我吃她，那些人难道眼睛瞎了不成？我又不敢反驳，生怕一说话伤了嘴里的女孩，只好大张着嘴傻傻地站着，一动也不敢动。

"喂！你们看！"小石丫从我嘴里伸出了头，向人们挥手："龙不会吃人的，这是条好龙。"

"快下来，丫头，快下来！"老者急得双脚乱跳，胡子在胸前左摇右摆，滑稽得很。我想笑，却又不能笑，只有苦苦忍住。

"我不下来，"女孩得意洋洋地坐在我的舌头上说道，"除非你们答应，让龙来救那个英雄。"

"你，你疯了啊，快下来！"

"就不！"小石丫赌气地踢了一下我的舌头，痒死我了！真想狠狠咬她一口！

"好吧，好吧！"老者声音都嘶哑了，"乖孙女儿，快下来，下来什么都好说。"

原来小石丫是老者的孙女，我惊讶之余，差点合拢了嘴巴。

"好吧，说话算数！"小石丫爬出了我的嘴，"龙，把爪子伸过来。"

我也松了一口气。说实话，这样张着嘴很累的，真希望她赶快出来。下次我爬进她嘴里，让她也尝尝这滋味。我又忘记自己是一条龙了，还没什么动物的嘴能容下我呢。

在众人紧张的目光下，女孩爬上了我的爪子，我把她放到了地上。四周静悄悄，所有的人们都在发傻，完全不明白眼前发生的一幕。

"看，我怎么说的？"小石丫胜利地昂起头，从众人身边走过，"喂，你们给龙让条路，当心被踩着。"我也轰隆，轰隆地跟着她走过去，听见有人在窃窃私语着："那是龙吗？"看样子我真的不像一条龙，但我并不觉得自己长得很另类啊，龙都是我这个样子的。

老者一直看着我，没有说话，但是，眼神中还是充满了敌意和复杂的情绪。我低着头，假装没看到。

我钻不到房子里面，所以，没有目睹到又大又圆的"大英雄"，只在村中心的广场上见到了一个躺在担架上的人类骑士。我仔细地打量着这个昏迷的人，他伤得很重，但身上并没有乌鸦蛋的特征。

"他是我们国家最强壮的骑士，为了保护我们的村庄，被邻国的骑士打伤了。"小石丫眼睛水汪汪地说道。为了这个人，她情愿爬进我的嘴里。

看来人类真是很喜欢使用暴力啊，不过，这"国家"究竟是什么呢？我暗自纳闷，但当着很多人，又不好意思问出来。

"那么……"小石丫小心翼翼地对我说道，"我们怎么给你放血？"

我笑了笑。龙的魔力是人类所不能想象的，人类只知道血啊肉啊的，似乎只有血肉才能解决问题。我念起了古老的咒语，龙的咒语。能目睹一只正在施法的龙，对人类来说，却是倾其毕生都不一定能遇到的事情。我低声念着，村庄四周渐渐出现了同样的低吟声，好象有无数生灵在远处附和着。这声音越来越响，就像有千军万马加入了这个神秘的仪式，最后，咒语变成了一种大自然的合唱，和谐而低沉，充满了神秘的生机。这就是龙的咒语，大自然的力量，生命源泉的力量！在合唱的最高潮，那个人，睁开了眼睛。合唱嘎然而止，只有微风吹动落叶的簌簌声，显得有些孤寂。

不知什么时候，村民都围了上来，惊奇地看着，窃窃私语，脸上充满了敬佩的表情。

"天啊，谁救了我？"骑士半抬起身子，问道。他的声音洪亮而稳重，有一种磁性，而且，不可否认他的眼睛相当漂亮，炯炯有神，难怪小石丫会这样喜欢他。此时，那个痴情的小女孩已经扑在了骑士的怀里；泪水在空气中飞舞，化成一串细小晶莹的彩虹。

"龙，过来。"老者对我说道。我看了看小石丫，跟着老者走了出来。

离开人群一段距离后，老者站住了脚步，手拄着拐杖，说道："我是这个村子的族长。"

"哦。"我不知道该怎么和他说话，他有些威严，我倒开始有些害怕。

"谢谢你救了这个骑士，因为他曾经救过这个村庄。"

"不用谢。"我有些不好意思的看着族长，但是自得的心情马上就消失了，因为族长的眼里没有一丝感谢的意思。

"不过，"他说道，"龙和人是不能共处的。"族长看了看小石丫，她还在紧抱着骑士的脖子，喜极而泣。"离开这里吧，由于你的到来，不知道会给这个村庄带来什么，也许是好运，也许是厄运。我们这里恐惧厄运，也不期待什么好运，所以，离开吧，龙。我会在遥远的地方祝福你的。"

我黯然无语，因为我是龙，所以就不能和人类在一起；因为我是龙，所以人类天生不喜欢我；因为我是龙，所以就必须做一条和人类为敌的龙，尽管我不愿意。

"我知道了，族长。"我转过头最后瞥了一眼小石丫，感到一些不舍，短短的时间里，我已经对这个可爱的人类产生了好感。但是，这里毕竟不是我应该待的地方，我必须走。

"等一下，族长。"突然一个洪亮的声音说道。

族长和我都吃了一惊，回头一看，原来是那个年轻英俊的骑士。他还是很虚弱，勉强站着，小石丫在一边搀扶着他的臂膀。

"让龙留下吧，族长，"骑士说道，"也许，这是一个新的开始，人类和龙族的开始，我恳求你，让它留下吧。"我的心里泛过一片感激。

族长犹豫地转头看了看小石丫。小石丫的眼里满是期望，其他村民也有同样的眼神。过了好久，族长叹了口气，慢慢离开了。

小石丫乐得跳了起来："太好啦！太好啦！我有自己的龙啦！"村民们也热烈地鼓起掌来，欢喜地看着我。一个孩子好奇地用他柔嫩的小手摸了摸我的脚爪，那轻缓细小的触碰感，我一辈子也忘不了。我知道，我的新生活到来了。不过，等一下……我怎么成了小石丫的龙了？我又开始发晕了。

说实话，与人类一起的生活刚刚开始，我便有些灰心丧气。

村民首先想到的是让我去打猎。我和小石丫以及其他猎手兴冲冲地钻进树林，他们一定以为这次会满载而归了，毕竟我是龙嘛。但是，情况却出乎我们预料。一只兔子看到我们，二话没说，钻进了洞里；一只山羊看见我们，撒丫子就跑，速度比平时快多了；最后我们遇到了一头大黑熊，没待走近，大黑熊便倒吸一口冷气，没头没脑地钻进草丛不见了。小石丫别提多丧气了，嗔怪道："都是你不好啦，把动物都吓跑了。"

我有些委屈地摆摆脑袋："平时也不见它们跑得这么快啊，真是奇怪。"想了想，才恍然大悟："它们一定是看到我和你们在一起，被吓坏了。想想看，龙和人在一起，这景象它们哪里见过啊。"

小石丫认真点点头："也有道理。"

后来我就去伐木。效果还真不错，我把整个山头的树都拔光了，但是，小石丫看了看我的劳动成果，摇着头沮丧地说："这些木头都被你捏碎了，只能当柴火烧了。"

当然，龙也有肚子饿的时候。我一不小心吃掉了村民大半年的存粮，这个祸可闯的不小。小石丫都快急哭了。我连忙安慰她："没关系，通常龙吃一顿，半年都不会再饿了。"小石丫吓了一跳，瞪大眼睛说："天啊，半年后你还要吃？！"我们大眼瞪小眼。

终于，族长找到我，严肃地对我说："我发觉你一点用处也没有，除了吃。而且，睡觉还打呼噜，吵得全村都睡不着……我看，不如把你扒了皮卖掉，龙皮还是值不少钱的。"

我内疚的低下头，翅膀夹在背后，尾巴耷拉在地上。族长眯起眼看了我一会，随后摸着胡子，哈哈大笑起来。我一愣，原来他是和我开玩笑的。我也跟着哈哈大笑起来，可这一笑不要紧，几户民居的屋顶也随着气流飞上了天空。

好在，这里的村民都很乐观，并没有将我这头大笨龙的种种劣绩放在心上，我们生活得越来越融洽，就连族长也完全接纳了我。善良的心和善良的心之间，总是有某种默契的。

我最快乐的一段生活，真希望永远在这里度过。真希望……

有一天，小石丫突然飞奔过来，满脸兴奋，说道："大英雄回来了！"

自从骑士伤势复原离开这里之后，小石丫便在盼望着这一天的到来。我对她笑了笑，女孩明白我的意思，瞥了瞥嘴，说道："别这样，我已经十八岁了，不是小孩子了。"她又好奇地问道："龙，你有多少岁了？"

我摆了摆脑袋，说道："我有两千岁了。"小石丫倒抽了一口冷气，说不出话来。

"要是那个骑士知道你为了他，爬进我的嘴里，他一定会感动的。"

小石丫的脸又红了，半天才说："也是……你的嘴好臭啊……"

我们大眼瞪小眼。

骑士的身影出现在视野中。他穿了一身漂亮的铠甲，阳光下闪闪发光，样子英俊极了。他微笑着走过来，看了看我和小石丫。小石丫低下头，不吭声。

"小石丫，借你的龙用一用，好不好？"他和气地问道。

"好啊……"小石丫慷慨地回答。我开始有些发晕。

"龙，"骑士看着我，说道，"我们单独谈谈。"

我和骑士来到了那座山上，就在那巨大的岩石底下，我们停了下来。骑士下了马，坐在草地上，这里可以遥望到小小的村庄。

"龙，谢谢你救了我。"骑士温和而诚恳地说道。

"不用谢我，谢谢小石丫吧。"我说道。阳光好温暖。

骑士有些忧郁地看着远方，好象有什么心事。"你能救我一个，也能救其他的人。"他说道。

"什么意思？"我有些不明白。

"因为你是强大的，具有魔力的龙。"骑士凝视着村庄，继续说道："这个村庄经常遭到别国的入侵，村民生活得并不平静。"

"我可以保护他们。"

骑士摇了摇头，"保护？没有那么容易……要解决根本问题……"

"哦？"我还是不太了解人类的某些想法。

"要彻底铲除这种威胁，"骑士说道，"为了保卫国家安宁，我们一直在和邻国交战。不过，我们常常处于劣势，最近的情况尤其糟糕……"

我听着，没有说话。

"要想真正取得战争的胜利，我想，唯有借助你的力量。和我们一起去打仗吧，龙，为了这个村庄。"

"你是说，要杀人吗？"

骑士点点头。

"会有很多人流血？"

骑士点点头。

"会有很多人死掉？"

骑士点点头。

"我没有兴趣。"

骑士吃了一惊，"为什么？难道你不想保护这个村庄吗？"

我摇摇头，"你并不了解龙，龙不喜欢杀戮，无论是为了什么理由，这是龙的天性。"

"可是，"骑士争辩道："龙不是杀过很多的人吗？"

"那是给人逼的。"

骑士一时语塞，过了半晌才慢悠悠地说道："那这个村庄怎么办？"

"我会保护的。"

"你？"骑士的嘴角讽刺地向上翘着，"你只会给这个村庄带来灾难。这个村庄的故事已经传了出去，不久，就会有很多人蜂拥而来猎龙的，邻国的人更不会放过这个大好机会。你想想，你是保护了这个村庄，还是毁灭了这个村庄？"

"你！"我愤怒地发出龙特有的吼声，"是你传出去的！"

骑士的脸色变得煞白，后退了一步，但是，又站住了脚，"我是想让你和我一起走，我们并肩作战。"

"所以你让我在这个村庄呆不下去！"我露出了尖利的牙齿，咆哮着。

骑士强自镇定地说："不错，你没有选择的余地了！要么和我一起，要么就离开这里！"

"我决不！"

"那就走着瞧吧。"骑士悻悻地离开了，留下我独自一人。

我静静地站在山坡上遥望着村庄，心中像是埋了一根针般的隐隐刺痛，我知道，我无法再在这里呆下去了。突然，有什么东西滚落到我的脚边，摔在草叶上，碎裂开来。我有些惊讶，我是龙啊，怎么会……怎么会……怎么会流泪……

风开始变冷了，我有些瑟瑟发抖，天色也渐渐暗了下来，夕阳正有气无力地往山下蹭，远处还传来了小石丫的喊声："龙……回家了，龙

……吃饭喽，笨笨龙……"我的眼泪又一次落了下来，这是我和人的最后回忆了，明天，我又将是一只孤独的龙。不过，在我离开这个村庄前，我还要为它做最后一件事情，我看着那块巨大的岩石想到。

要移开如此巨大的岩石，对龙来说也是件非常吃力的事情。我对着岩石施了不少魔力，试图减轻它的重量。但是，最后，我还是抬不起它来，倒弄得自己筋疲力尽。我需要恢复一下体力，找了些石头扫住岩石，然后随便找个地方卧了下来，不知不觉中，就睡着了。

突然，有人在我耳边说道："快起来，岩石松动了！"

我吓了一跳，猛地挺直身子站了起来。已经是黑夜了，月亮正惨白的挂在天上。果然，我听到了一种令人不安的声音，轰隆轰隆的巨响，但却不是龙走路的声音。我急忙转头看那岩石，顿时浑身的血液都凝固了。那黑色的巨物，正慢慢向山下滚去。山下，是沉睡中的小村庄。我顾不得多想，深吸口气飞到了岩石下方，用尽全身力气，猛地顶住了它的落势！

巨大的冲力几乎令我窒息！我感到眼前金星乱冒，血直往上涌，背被岩石压得几乎要断掉。可是，我是龙！除了我，再没有人能挡得住这庞然巨石了！飞起的尘土迷了我的眼，瞬间而至的寂静使我清楚地听到了自己猛烈的心跳，扑通扑通。

我就这样用翅膀和脊背紧抵着岩石，脚爪深深踩进泥土中，动弹不得，我一动，岩石就会滚落。这让我想起了当初被魔法师麻痹的那一幕，真是见鬼！我明明用石块挡好了岩石，怎么突然又滚落下来，难道真是那个死掉的魔法师的诅咒？背上的压力越来越大，这样下去不是办法，岩石不是麻痹魔法，它加在我身上的重量是不会自己消失的。

我放声大喊起来："有没有人啊？有没有人！快来人啊！"

一个人影在黑暗中出现了，他快步走到我面前，月光照到了他的脸，居然是那个骑士。他原来没有走。我松了口气，说道："快帮忙！"

他没有说话，只是仔细地看了看我。我搞不懂，这节骨眼上，有什么好看的。

"我怎么帮你？"他摊开双手说道，"我也挡不住这岩石。"

"快去找人来，叫族长把村里人集合起来……找些大一点的石头……"我吃力地说道，"我坚持不了多久了。"

"好吧，"他边说边拔出了明晃晃的长剑。用剑干什么？我想，这个人一定吓糊涂了！

突然，我的腹部一凉，接着是一阵钻心的疼痛。我猛地狂吼了一声，震得整个大地都在发抖。一柄剑插在我的腹部。

"你……你干什么？"我惊讶地看着他。岩石滑了一滑，我奋力顶住，感觉伤口也跟着撕裂开来。

骑士呵呵的笑了，声音还是那么响亮悦耳，"既然你这么小气，不肯帮我，我惟有自己动手，借你的力量一用了。"

"你要做什么？"若不是心和伤都在痛，我几乎要怀疑自己还在梦中呢。现在块不能跑，更不能还对方以颜色，只要我稍一分散精力，岩石便有滑下去的可能。但是，眼前随即一黑，岩石的重量仿佛又增加了许多，我咬紧牙关，高昂起头，使整个脊背都贴在了岩石上。

"我也是被逼的，"骑士轻蔑地说道，"你根本不懂人的思想，不知道力量对一个人来说是多么的重要。龙的血就能给我力量，我想你应该知道那个传说，被龙血染过的人是刀枪不入的。"说着，他拔出了剑，又一阵钻心的疼痛使我再次咆哮起来，血，鲜红的血激射而出。骑士迎着我的血站立，喷得满脸都是，显得那么狰狞。

"你好愚蠢……"我叹息道，"我一死，那岩石就会砸毁整个村庄……"

"你才愚蠢！"骑士说道，"岩石就是我弄松的，否则怎么制服你这大笨龙。村庄毁灭算什么！他们的牺牲是值得的，为了获得这无敌的力量，我会怀念这些可怜人的。"

"无耻！"我怒吼。

"你还是不懂，"骑士终于露出了无赖的表情，"没有什么无耻，对人类来说，只有一样东西，那就是力量，除了力量，还是力量！"

[illegible]什么地方血最多的？"

我的胸口……[illegible]入了我的胸膛！

鲜血像喷泉一样涌出，我的力量也随之慢慢流逝，意识也变得混乱了。[illegible]的岩石像是压在我背上的一座大山，压得我喘不过起来……[illegible]，我想放下它休息一下啊，或者使用最后的魔力[illegible]伤口吧，[illegible]了，我这样想着，却并没有那么做。有些潜意识的东西制约了我的行动，那是一个小小的身影，还有一些甚是宽容的笑脸……

"哈哈哈哈！！"浑身浴血的骑士狂笑着，得意忘形地说，"我天下无敌了！！哈哈哈！！我终于，得到了这一切……我是解救全人类的英雄了！！"在这笑声中，我闭上了模糊的双眼，脚爪更加深入地抓住泥土。

"不要！"突然，骑士身后响起了小石丫的声音，紧接着是弓箭的破空声。

我睁开眼，看到了骑士表情古怪的脸，兴奋、惊讶和恐惧交织在一起的脸。带着这种神情，他，这个人中败类，慢慢倒下了，背后插着一支箭。我不禁苦笑，他只记住了那个涂龙血传说的前面部分，却忘记了后面的故事，就在骑士得意忘形的时候一片落叶掉在了他的背上，并在那里留下了一块致命的空白。小石丫的箭，正好插在那片落叶上！骑士和传说中涂龙血的那个人一模一样的死去了。

"龙……"小石丫冲我扑过来的时候，已经泣不成声了。

"你终于来了……"

"不要死啊，龙，不要……"

"呵……在我没有……摆平这石头之前……是不会死的……"

"呜呜呜……龙，你不要再撑了，快放下它，先救你自己吧……你流了好多血……"

"不行的，我不能让它……滚下去……"

"呜呜呜……我去叫人来……你要坚持住啊！你是龙，你不会死的……"

"来，来不及了……小石丫……快躲开……这里很危险……"岩石与地面磨擦出"沙沙"的声响，眼看就要支撑不住了。

"呜呜呜呜……不，我帮你……呜呜呜……你，不可以就这样丢下我……"小石丫用双手奋力撑住岩石，在巨大的岩石面前，她是那么渺小，却又那么坚决。

"我不会丢下你的，小石丫……"我温柔地说道，"永远不会的……和你在一起的日子，我很快乐……"

岩石开始滑动起来，我被它推着慢慢向山下移动。"小石丫……"我说道，眼里也溢满了恋恋不舍的泪水，"再见了……希望你还能找到其他的大笨龙……快乐的……生活……"

我用魔力吹走了小石丫。岩石开始越滑越快，我定了定神，念动了最后的咒语……

很多年后……

一个小女孩呆呆地看着村旁的山上。

"孩子，你在看什么啊？"一位老奶奶慈爱地问道。

"奶奶，那石头真奇怪……"小女孩指着山上说道，"好像一只龙，还背着一块大石头！"

"那是我们村庄的守护神啊……"老奶奶摸着小女孩的头发说道。

"谁雕的啊，真像！"

"那不是雕的，那就是一只龙，"老奶奶看着山上，说道，"它为了救整个村庄，把自己变成了石头，永远的顶住了那块岩石……"

"原来这样……"小女孩心驰神往地说道，"奶奶，那是你亲眼所见的吗？"

"不，"老奶奶笑眯眯地说道，"我也是听我的奶奶说的，那是一个遥远的传说啊……"■

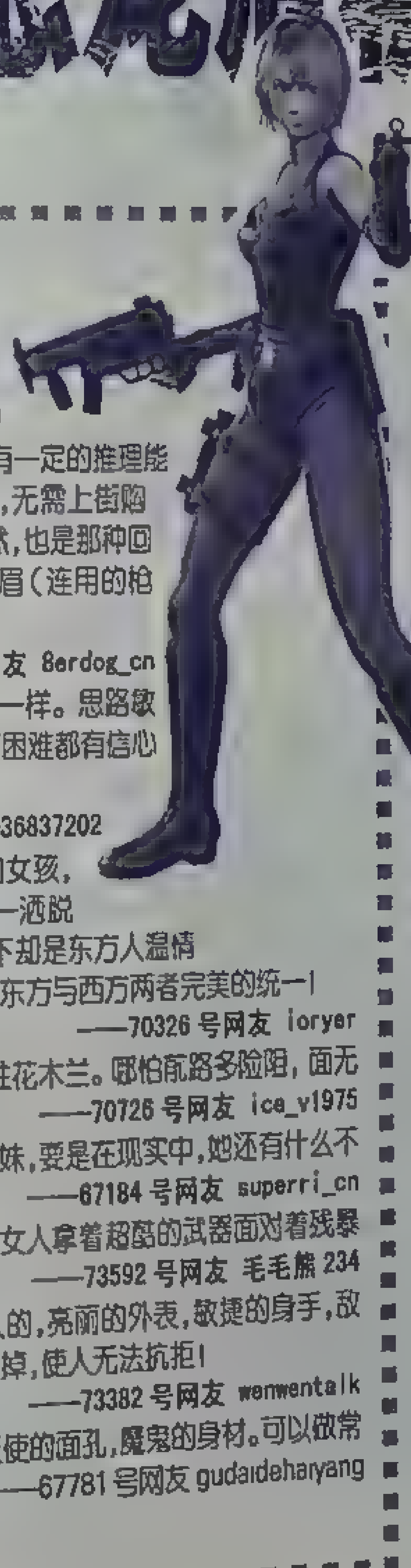
《恐龙危机Ⅱ》女主角蕾吉娜的犍群性格是否令你神往呢？你对她的看法是：

A)美艳性感　B)朴实无华　C)腼腆羞涩　D)清纯可人　E)另类前卫　F)泼辣洒脱

这绝对是一道让大多数人都能没事偷着乐的调查题目！

网友得到了拿着大喇叭向全世界宣布自己审美取向的权利；UBI则高高兴兴地躲在一边为如何推出更火爆的《恐龙危机》三代四代收集着群众的声音；而新浪和家游的编辑就没那么轻松了，网友们的帖子浩如烟海精品如云，但版子偏偏就那么大，要从中找出最精彩的东西做个版比老太太上菜市场挑萝卜难多了。不过，劳动最光荣嘛，呵呵。何况，在这过程中能观察出我们读者那各种各样可爱的心理也是一大乐事啊。看看网友的发言，我们是如此容易鉴别他们的性别：女孩子在谈起蕾吉娜的时候，由于下意识地受着"比较心理"的支配，所以特别注意自己言语的得体与风度。于是，她们带着美丽的小资情调议论起蕾吉娜的长裙和她是否是烹饪爱好者。相比之下，男性玩家的态度则要坚决得多，他们一边盯着蕾吉娜的红头发，一边勇敢地喊着口号：性感女孩——我选择！我喜欢！尽管其中不乏擅长以优美文字隐藏个人情感的QQ高手，但给人的总体印象还是"君子好逑"。当然，在洋洋数万言的帖子中我们也发现了一些另类的声音，比如："一个被世界隔绝的女孩，把这么可爱的女孩放在孤岛上，还弄那么多恐龙……现在的游戏公司真是没人性！！！"——看到在一片风花雪月中还能有这么彻底的人道主义者，编辑们觉得很温暖。

恐龙危机主角FANS



職業

>>>

生活节奏快而紧凑，为人处事小心谨慎（因为在游戏中要时常提防恐龙的偷袭）。要有一定的推理能力，遇事先要推敲一番。还有，无需上街购物，要什么就能捡到什么。当然，也是那种回头率高，走在时尚最前线的美眉（连用的枪都很前卫）。

——75528号网友 8erdog_cn

做事果敢，如同她的短发一样。思路敏锐，如同她的身手一样。对任何困难都有信心去克服，并完成它。

——75148号网友 1036837202

一个外在另类前卫打扮的女孩，却有一副标准的军人气质——洒脱干练。冷艳骄傲的西方人面孔下却是东方人温情善良的胸怀，她是传统与现代、东方与西方两者完美的统一！

——70326号网友 ioryer

不要小看骄俏女，志气尤胜花木兰。哪怕前路多险阻，面无惧色闯龙潭。——70726号网友 ice_v1975

一个面对恐龙都不怕的妹妹，要是在现实中，她还有什么不能干！——67184号网友 superri_cn

一个穿着性感服装的美艳女人拿着超酷的武器面对着残暴的恐龙，从不畏惧，勇往直前！——73592号网友 毛毛熊234

我觉得她应该是清纯可人的，亮丽的外表，敏捷的身手，敌人在毫无防备的状况下被她干掉，使人无法抗拒！

——73382号网友 wenwentalk

有个性的她，美艳性感。天使的面孔，魔鬼的身材。可以做常人做不到的事。——67781号网友 gudaideharyang

親切

>>>

虽然有着一头火红的秀发和令人着迷的妖艳身材，但平常的蕾吉娜却是一个平凡的人，不会因为她有多么漂亮或是多么厉害而骄傲和自大。所以，认识她的人都非常喜欢她，她是最优秀的女人。

——74507号网友 kingzaki

她令所有敢于接近她的男人神魂颠倒；她令所以敢于与她一较高低的女人放弃嫉妒。当与好友调侃时，她会象一般女生一样对男生充满向往；当与异性相处时，她会恢复高处的地位。她绝不会去用自己的美艳性感主动征服什么人，因为她相信，当她等待的人出现时，她一定会知道……

——73771号网友 wademiller

生活中的她，应该是那种清纯可人，让人从相貌中看不出她是一个在战斗中战无不胜的战士。一头红发的她，生活中一身素装打扮，清新而自然，她不爱化妆，这更显她的清纯，总是带着一丝甜甜的微笑，显得格外的平静。我以为这样可以使她在战场以外获得更多的平静。

——70772号网友 fatprince

生活中的她不像她的外表那样的冷艳！她总是穿着一身白色的长裙！让风轻轻的吹动！

——69300号网友 dolphinqiu

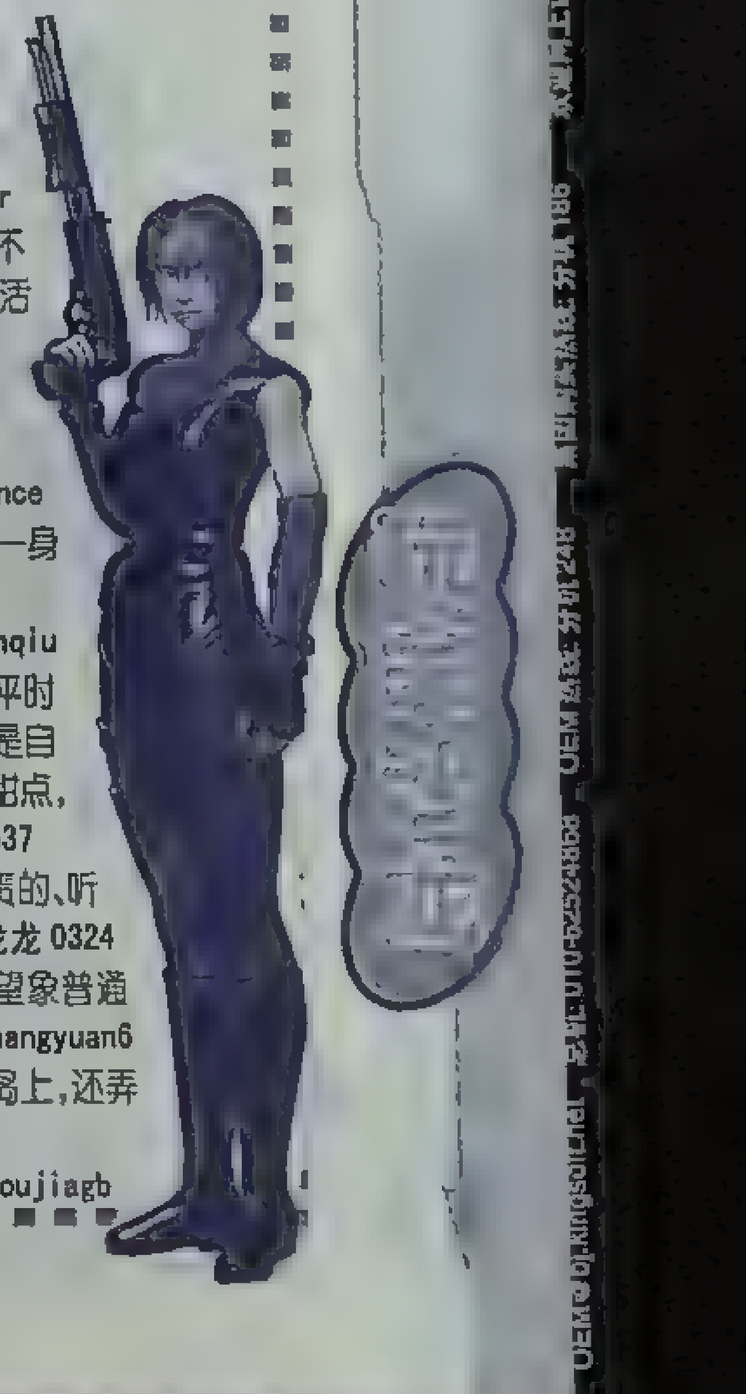
她在她的生活中有她自己的天地，战时她是战士，和平时她是一位可人的少女，给人带来一种清新的感觉，就好象是自己邻家的小女孩一样，她会一些小小的烹饪，会做一些小甜点，总之是人见人爱的那种。——70900号网友 king08540637

她在外是个富有勇敢精神的女孩。在家一定是个负责的、听话的、孝顺的好女孩。——65220号网友 龙龙0324

经历了很多的危险以后，她只需要一点安全感，希望象普通的女孩子一样生活。——72712号网友 zhangyuan6

一个被世界隔绝的女孩，把这么可爱的女孩放在孤岛上，还弄那么多恐龙……现在的游戏公司真是没人性！！！

——67749号网友 liyoujiagb



诗意

<<<

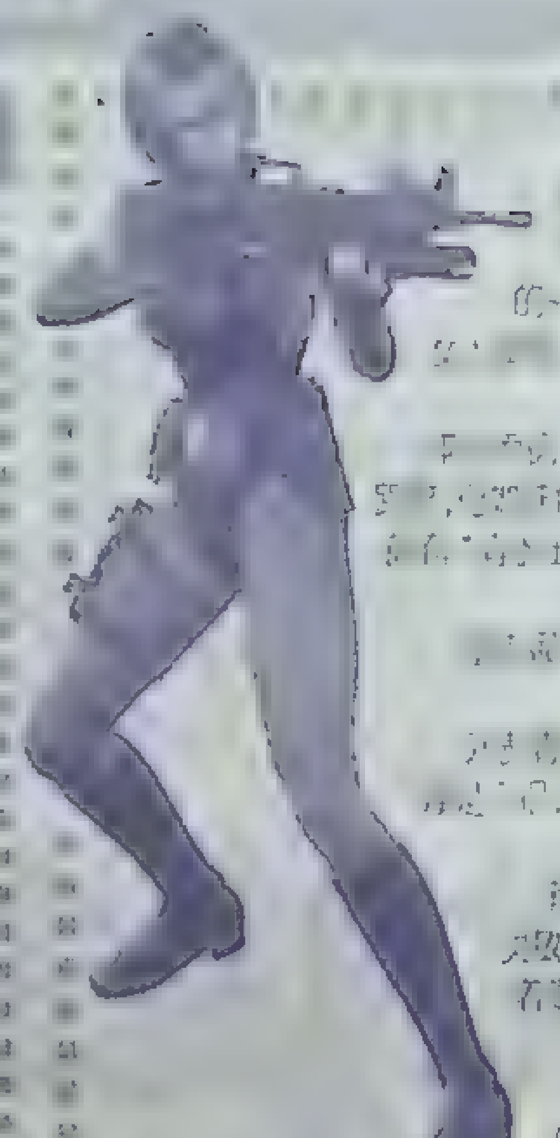
月黑风高，萧萧秋风，伴随着诡异寒意，远处袅来若有若无的鬼魅般的声音，阵阵[illegible]刺耳鼓，在入秋的深夜更[illegible]，一阵[illegible]旋的落叶悄悄从[illegible]站在[illegible]的[illegible]边呼啸而过，穿着另类前卫[illegible]的蕾吉娜，深邃的眼光紧盯地平着前方，因为艰巨的任务等着蕾吉娜！

——74708号网友 lmyryu

蝶的美丽，在于它的[illegible]，[illegible]围绕在它合的一丝三[illegible]，[illegible]有的魅力，蝶不会有怨，欢快的飞[illegible]虫蜕变成蝶的理由。蝶的生命在人类的眼里，是何其的短暂，但在蝶的眼里，这已是它[illegible]大的满足，它的身影会永远环绕在大[illegible]之间，它的倩影会永远为小溪或清潭所记忆。蝶的一切，有它自然的循环，人们的眼光只是人们的看法而已，不能代表蝶的思想，如果蝶真有思想的话，它会说红尘虽不是十全十美的，但就是因为这个残缺，才有生存的期盼，才有生命的可贵，才有无悔的青春。

——72342号网友 cxy5891

冷静，美丽，这是自不必说的。她还要有一种，让人看见她就觉得她正捧着一束百合站在房门口，逆着阳光看着你。那是比阳光还耀眼的笑容。她要有细长而坚厉的眉毛，和一双杏眼。她的唇应该是丰满的又很像朱丽娅·罗伯茨一样！ ——71304号网友 刃冷霜寒



迷人

<<<

[illegible]

——66336号网友 青豆豆苹

[illegible]

——73492号网友 小chuang5760

[illegible]

——66727号网友 edison901217

[illegible]内在坚强。性感且负有正义感，蕾吉[illegible]的女人。

——64135号网友 龙5971

辣子！身材修长，美丽动人！而且娇艳大胆、机智又不失冷静，酷的，而且很勇敢，有着高挑的身材，秀丽的容貌。

——74014号网友 天陨

她看起来非常的干练，办事效率极高。但在平时，她总是带着甜甜的微笑，让你觉得这个如此出类拔萃的女孩竟也有她腼腆的一面！当她向你迎面走来，她就会点头微笑，清纯的模样会让你怦然心动，一辈子都很难忘掉的哟！

——72632号网友 忧郁男生 y

前卫

<<<

初次看到她时是一头美丽的红色秀发，真的让人很着迷。还有她那泼辣的性格我真的好欣赏！

——70838号网友 959501355

头上的红发明显体现出她的个人风格，生活中的她应该是个能在大街上跳霹雳舞的人。

——64240号网友 啊 ha_01

她们应该在时尚的前沿上，体现时尚的潮流和美艳性感。

——65766号网友 yanye1427

挺酷的，应该说是冷酷到底！

——66306号网友 1106678

我觉得生活中的蕾吉娜应是美艳性感的，平时的着装都是以非常有女人味的的衣装，比如迷你裙、半透明上装等，而且眼睛会放电！

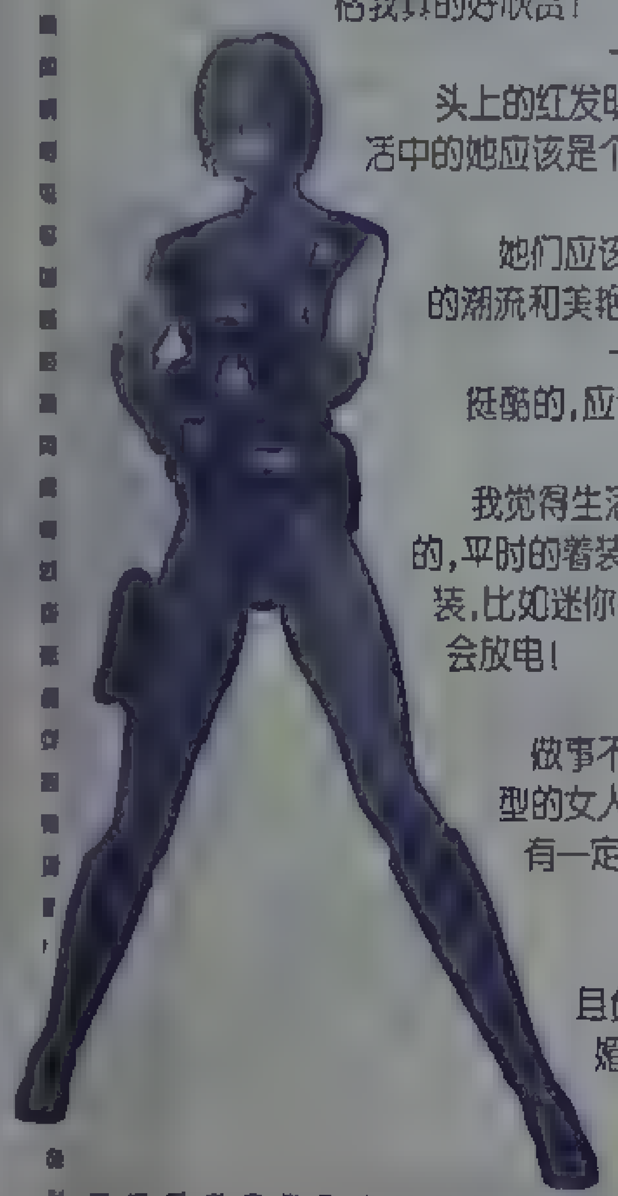
——70948号网友 钢之肉体

做事不拖泥带水，开放，现代前卫型的女人，和《古墓丽影》中的劳拉有一定的相似之处。

——74915号网友 39690368

外表清纯，内在坚强。性感且负有正义感，灵敏、机智又妩媚给人以过目不忘的印象。

——74609号网友 shou8614



感性

>>>

战斗中的她对敌人毫不留情，可是生活中她却默默无闻，寡言少语，喜欢平静的日子，从不张扬，对于心爱的人也不敢当面告白。

——73298号网友 SHIOUKEI

她是那样的平易近人，又是那样的让人不可靠近——神秘，不，应该是个性！

——74341号网友 飞影 cool

智慧的，冷静的，寡言的，冷艳的，勇敢的，总能耀于人群的，偶而露出温柔的神秘女子。

——67062号网友 guo_xufeng

她看似很随意，有时做事还有点粗鲁，可是粗中有细，常常能发现一些不为人所注意的小细节。是个美丽的有味道的女人。

——70933号网友 59918593

她应该是那种不太爱说话的Girl，外表坚强，可是内心却并不像外表那样的一个可爱的女子。

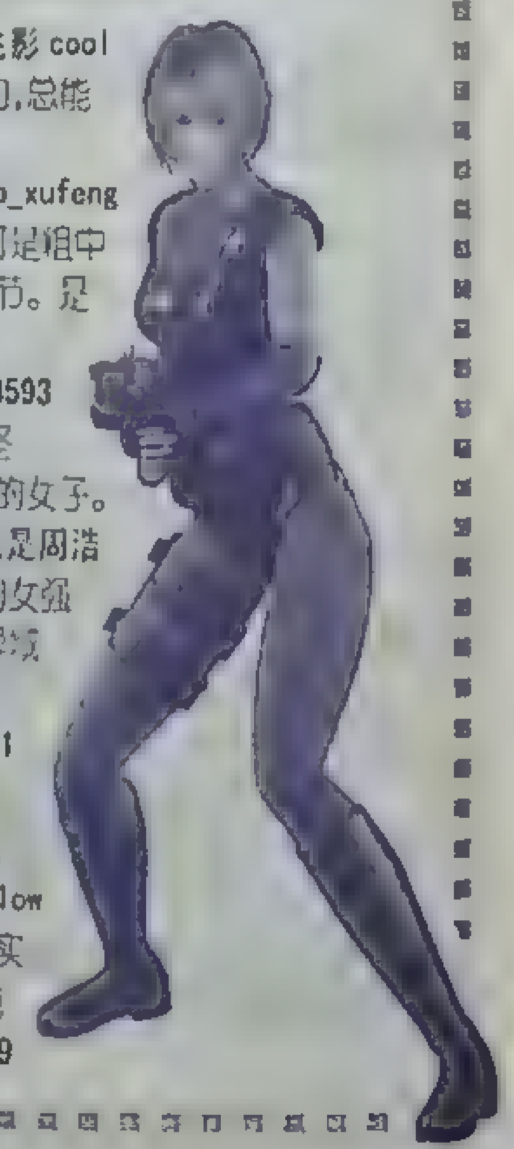
——73517号网友 我是周浩

独立自主，个性率直而坚强，清新脱俗的女强人，另外不受普通礼节的约束，仿佛是来自异域的一个另类的天使。

——73011号网友 恶魔索多2001

对任何事都讲究理性，用最短的时间得出结果，甚至娱乐也是如此。喜欢沉默老实，富含哲学感的男性。 ——70002号网友 eflow

一头红发，给人前卫的感觉。但是，她踏实的作风，话语不多。让我选，我希望她是清纯可人。 ——74603号网友 lemonbox59



游民调查：由家游杂志与新浪游戏合作进行的全新游戏调查系列活动！ 新浪游戏：game.sina.com.cn

《最终幻想》的幻想

文/Skyraider 编辑/AWEI

一次和朋友们闲聊时谈到了电影《最终幻想》，漫天板砖后公认的结论只有一个，面对美国惨淡的票房，想在亚洲地区收回成本甚至赢利恐怕真的只是史克威尔和哥伦比亚三星的幻想了，这还得除开盗版的冲击。

游戏大片很流行，电影大片很卖座，既然如此，游戏+电影岂不就等于钞票？于是就有了时下很火的词汇：互动。但真正成功的却没几个，为什么？原因很简单，套句时下同样很火的一句俗语：缺乏创意。以《最终幻想》为例，内容已经脱离了游戏特有的科技神话结合的架空背景，这大概是为了迎合市场需要，毕竟科幻片始终是好莱坞的潮流片种，但外星人入侵+爱情的俗套却彻底倒了美国佬的胃口。"别说眼睛、头发、皮肤，单从动作的精滞性上就看得出来不是真人。无限接近并不等于达到，用了虚拟人物却没有让观众看到只有虚拟人物才能表现出的场面，这到底算不算真正意义上的CG动画技术的创新？或者只是哗众取宠的噱头？"反对派这样发问。如果是，这个由1亿3千万美元+400多名全球顶尖的动画大师+4年工作日组成的噱头光凭含金量就绝对可以名留青史了。《珍珠港》加上前后期的宣传费用也就这个数，而《最》中还没有一个演员。当然东西方的文化差异也是一个重要因素，美国人心目中的动画片就应该是童话式的、老幼咸宜的、弱智一点的，同期的《史莱克》就是典型：傻傻的情节，搞笑的"人"物。日本人则擅长于用动漫的形式来探讨诸如人性、生死等沉重或严肃的话题，什么拯救地球、精神分析之类的东西在美国人眼中根本就不属于动画片的范畴。所以"幻想"破灭虽出人意料但细想也在情理之中。

在这种"你中有我，我中有你"的关系里，从游戏到电影相对而言会轻松些。看着屏幕上的虚拟偶像由真人来诠释对玩家而言本身就是一种全新的体验，不管实际拍出来的效果如何，投资方首先是赚足了眼球，再没名气的也得先HIGH上一把，所以有了失败的：《沙丘》、《银河飞将》；有了成功的：《战龙传说》；当然还有不怕死的：《无悔的十字军》……可从电影到游戏就没那么便宜了，凭目前的游戏制作技术无论设计师们怎么努力也还无法做到让游戏中的人物和真实的帅哥辣妹一样靓，区别只是多边形的数量而已。玩家控制着不及电影中养眼的主角做着和电影情节相同或类似的事情，游戏本身在同类品种中如果再没什么特色，失败就几乎是肯定的。《蝙蝠侠》、《独立日》、《黑衣人》、《异形》、《虎胆龙威》、《星河舰队》……哪一部不是如雷贯耳？可这些在影院写下自己辉煌的名字在游戏市场无一例外地遭遇滑铁卢。

假如说上述游戏有些是由电影制作公司开发而不够专业，有些是出自不知名的制作小组之手而略显稚嫩，那么另一部由电影改编而来的重量级作品就不该再以此为借口了：《黑客帝国》。在现今的游戏界，Interplay和Shiny的名头应该是无人不知了吧？《弥赛亚》和《牺牲》的引擎效果也有目共睹，偏暗的场景很适合《黑客》那种诡异另类的风格。但问题依然

是：怎么创新？情节是沿用第一集的还是重新策划？电影的续集由于诸多因素已推迟至2003年上映，定于明年上市的游戏是否也会延期？或是采用续集的情节让玩家先睹为快？电影中的特效手法已被Remedy抢先一步用在了《MAX PAYNE》中，按游戏界的跟风惯例到“黑客”们露脸时大概动作类游戏中连主角们踩上香蕉皮滑倒的过程都得用超酷的慢镜多角度来展示了。好在这方面游戏还远远无法和电影相比，《MAX PAYNE》也只表现出了吴氏影片中“子弹的集体舞”而已，离“暴力的贝多芬”那种华丽、浪漫的唯美境界还差得远呢。举个简单的例子，好莱坞（包括吴宇森）动作片中最常见的一个动作：主角单手撑地、箱子、栏杆……侧翻或跳跃时另一只手持枪射击，配上《黑客》中的飞檐走壁可比双枪乱扫帅多了，但到目前为止还没有一个动作游戏中的角色能玩出这招来。《奥妮》也只是在侧翻时能捡起地上的物品罢了，而游戏默认的键位设置则让这个动作在实战时成了摆设。所以至少在画面冲击力上《黑客》就还有提高的余地，当然现在一切还只是猜测，最终的效果只有等待时间来检验。

在这股潮流中卢卡斯的《星球大战》系列是个例外，因为“星战”本身就是一个独特而庞大的故事体系，再加之游戏不断加入新的类型，从飞行模拟到动作冒险，从竞速到即时战略甚至养成，内容与电影相关但又各自独立，完全跳出了影片情节的窠臼，充分满足了玩家求新求变的胃口。也许他们的引擎不是最好的，也许他们的作品都带着浓厚的商业味，但至少，他们在创新。

名气可以带来钞票却绝不等于钞票。指望着靠名气来打开玩家或影迷的腰包就像新星闪耀的NBA只能靠快40岁的乔丹来拯救一样悲哀。坂口博信计划中的《最终幻想2》还能否逆流而上？“9.11”的恐怖事件让我们看到了拥有“霹雳小组”、“反恐精英”、“三角洲”、“海豹队”的美国脆弱的一面，伤痛过后电影公司和游戏商们还能像以往那样自由地从中汲取灵感吗？

“给我一亿元，我也能拍出《泰坦尼克》！”中国的导演们如是说。虽然最终没人对他们抱多少幻想，但如果给国内的游戏制作小组1亿3千万（美元）呢？他们能做出《星际》、《Quake》、《FIFA》吗？

也许……■

(上接171页)

的一个标准，它能测处理器，能测显卡，已经给人一种神乎其神的感觉。同时，QUAKE的比赛早已在世界各地如火如荼的展开且比赛奖金亦是非常诱人，吸引了不计其数的玩家，于是一个特殊的群体——职业玩家也由此诞生了。从某种意义上讲QUAKE甚至解决了一部分人的就业问题。QUAKE这个工具的确是经常要被使用到的，所以它不可能被人们从硬盘里请出去；以前不会，现在不会，将来不知道。

星际争霸

霸占类型：喜欢当指挥官的人和网吧老板的硬盘。

霸占口号：将战争进行到底。

霸占原因：应该说《星际争霸》最大的成功不是它的画面，不是它的音效，更不是它的背景，而是它的平衡性。它把平衡做到了顶点，3个种族谁也别想欺负谁，真正达到了各有所长，只有真正会发挥兵种特点和操作精准熟练的人才能取得最后的胜利，这无疑使这个即时战略游戏的寿命大大延长了。可是凡事总是有利有弊的，它的开发者犯了和《仙剑》一样的毛病，一次性到位，游戏的境界达到了极高处，几乎使续作的开发成了不可能的任务：要想超越前作势比登天，如果不能超越前作只能等着挨骂。这就出现了开发者明明知道这是个金矿却不敢开发的尴尬场面，导致2代遥遥无期。另外，《星际》也已成为当今最热门的竞技游戏之一，拥有很多职业玩家。比赛频频，吸引无数玩家苦练战斗技巧也是其长盛不衰的重要原因。《星际》从诞生到现在造就了无数的优秀指挥官，这就是它长久存在于硬盘中的原因，因为指挥官是永远不会放弃他的军队的。

FIFA系列

霸占类型：球迷的硬盘。

霸占口号：冲出亚洲，拿到世界杯。

霸占原因：《FIFA》系列在中国流行的比较重要的一个原因，是因为它也被当成了一种工具。说好听点，是一种实现梦想的工具；说不好听点，是一种发泄出气的工具。从这次中国足球成功冲进世界杯决赛圈后人们的表现就可以看出，以前的失败让球迷心中多么压抑！这种能量一旦释放，真不亚于火山爆发。而在中国足球44年的失败历程中，球迷也不可能老忍着，总有憋不住的时候。所以《FIFA》系列的出现从一个侧面来说，缓解了一部分球迷的心理压力和不良情绪。每到国足输球，便有《FIFA》的球迷会自己亲自当教练，去“抢夺”世界杯。要是没有《FIFA》这类游戏，球迷恐怕只有用摔碗骂娘这种最传统的方式泄愤了。当然玩《FIFA》的玩家不全是球迷，有不少确实被它所营造出的气氛感染，亲身参与其中，获得了无限的乐趣。不管怎么说，《FIFA》也是最著名的体育游戏系列之一。

结束语：这篇文章只是简单列举了几个深受玩家喜爱的老牌游戏系列，它们曾经给而且现在也还在给我们带来快乐。这里没有写全，也不可能写全，每个玩家都会有他自己心目中的经典游戏。如果是这样的游戏，玩家们往往会长期把它保存下来，不管它是否过时，因为那是一段无法磨灭的记忆，是一段温暖独特的经历。■

硬盘空间 霸占者

文/magicer　编辑/AWEI

古人云：“萝卜青菜，各有所爱”。世间万物皆是如此，比如时装，比如书籍，比如食品，比如游戏，比如人……每个人有他自己的爱好，但也不得不承认，由于个别青菜，和个别萝卜，表现出了一种非凡的性质，其出类拔萃引起了人们格外的关注。比如《第一次的亲密接触》，比如肯德基，比如汤姆·克鲁斯，比如Diablo……到现在为止人们经常会使用两个字来形容这些事物，那就是“经典”。人们喜欢把经典的东西长久的留存，这种现象也时常表现在游戏上，于是就出现了在电脑游戏层出不穷的今天仍然可以有某一款或某几款游戏（或系列）在某些同志的硬盘中存在某些年的独特现象。下面我们就来对这种游戏进行一下分析。

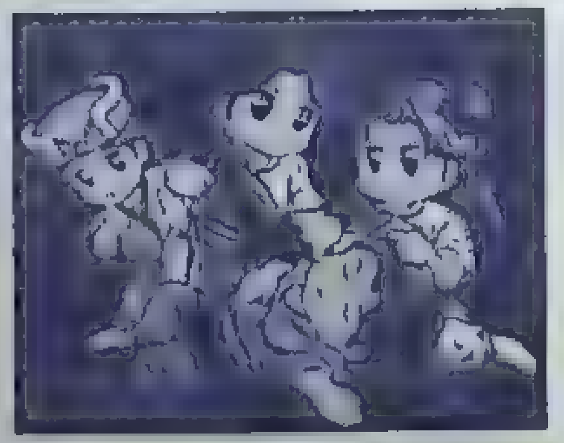
大航海时代系列

霸占类型：想去冒险寻宝但又不敢去冒险寻宝的人的硬盘。

霸占口号：为了光荣与梦想。

霸占原因：此系列的巅峰之作《大航海时代Ⅱ》造就了无数喜欢在夜深人静的时候扬帆出海的航海英雄。现在还经常可以听到那些人感慨的回忆，通常英雄们会说：“还记得当时每每到深夜，我总会习惯性的打开电脑，开始航海，在各地贸易赚取无数的财富，集齐天下所有的宝物。”当然，英雄们还会习惯性的加上一句：“那是在我硬盘中保存时间最长的电脑游戏。”其实，精致的画风、美妙的音乐和出色的情节很多游戏也都具备，但《大航海时代》的取胜之处在于它给人的感觉。只有当一个人自己已经确信他就是伟大的航海家时，他才会在贸易时变得奸诈，在作战时变得勇敢，在造船时变得仔细，在收集宝物时变得疯狂。正是这种近乎完美的感觉使它长久的留在人们的头脑和硬盘中。尽管《大航海时代Ⅳ》没有取得像其前辈一样的光辉业绩，但它并没有招来什么批评，因为那并不都是它的错。光荣公司的一贯风格就是给他们最吸引人的产品定一个最不吸引人的价格，不过这并不能撼动这个系列的游戏在人们心中的地位，因为那种感觉在记忆中是挥之不去的。

仙剑奇侠传



霸占类型：痴情人的硬盘。

霸占口号：游戏恒久远，一个永流传。

霸占原因：正像我们经常说乔丹是个伟大的篮球运动员一样，我们完全可以说《仙剑奇侠传》是个伟大的电脑游戏。因为如果有一种东西，在与同类延续6年的比较中总能经常排名第一，那无论如何这玩意儿都应该是伟大的。尤其是在发展速度如此之快的电脑游戏领域，那就更可谓伟大中的伟大，神奇中的神奇。《仙剑》的辉煌是具有中国特色的，至少我在TOP100上没看到过有一个游戏的生命力可以长达6年。《仙剑》的取胜之处经过时间的洗礼之后被确定为剧情。因为，如果在当时还可以说画面精美或者形式新颖的话，那6年之后，人们记住的恐怕也只有那赚取无数人眼泪的剧情了。但这已经足够迷倒无数的少男少女，已经足够让大宇扬名天下，已经足够确立它游戏界“老大”的地位，已经足够让它在一些电脑的硬盘中死赖着不走了。确实，剧情才是游戏生命力最好的保证。再好的画面也会被以后的技术所超越，再好的形式也会被创新的形式所抛弃，但不变的是剧情。这个游戏演绎的爱情故事深入人心到了极点，以至于它的缔造者都难以再创新高。因为极点是最高，所以它成为了最吸引人的游戏。

雷神之锤系列

霸占类型：喜欢刺激的人和硬件评测人员的硬盘。

霸占口号：杀你没商量。

霸占原因：又是一个以感觉取胜的游戏。在声光影像的完美结合中，用你微微颤动的手指轻轻点击你的鼠标左键，当看到你面前的那个人倒下的时候，莫名的兴奋感会笼罩着你，有时当你结束游戏时你会发现鼠标是湿的……QUAKE系列早已脱离了游戏的范畴而成为了一种工具：一种测试工具，一种比赛工具。它已经成为检验当今计算机技术发展 （下转170页）

难症会诊

向所有热心助人的玩友致敬！

【主角】菜鸟、老鸟和中鸟……
病号：请写明游戏名称、版本和具体症状。
医师：请务必写明您的详细通讯地址。
【EXP】如您提供的答案被刊登在第N期，将获赠第N+1期杂志；超过300字的解答另计稿费。
【LEVEL UP】年底评选5位会诊专家，赠阅来年全年杂志。
【传送门】北京813信箱《难症会诊》（100037）
或 awei@fcgm.com.cn
【AWEI提示】：①支持正版游戏软件。
②尽信攻略则不如无攻略。

取药处

20011001. 剑侠情缘外传：月影传说

【问】玩到杨影枫在无忧岛准备出海报仇，但怎么也出不了岛，与码头的船夫怎么也不能交谈，请问应如何操作？

【答】关于无法与船夫对话问题，有两种方法可以解决：1、纳兰真被打伤后，应该先回去一下海边小屋，然后再去码头。2、这是游戏中的一个BUG，你可以在游戏安装目录中的SAVE目录下将MAP052.NPC文件剪切移出（不是删除），重新进入游戏后即可与船夫对话，回到惠安镇，完成后还要将上述文件移回原目录。

（广东梅州　Peter）

【问】武当山下酒肆老板要求帮找野姜、草葱、罂粟，怎样才能找到？如何得到忘忧岛书生和丐帮弟子手中的武功秘籍？

【答】在“九曲溪”有一个种姜的老头，从他那里得到野姜；在“洗剑池”的左边，登上台阶，宝箱左边的那朵红色小画就是罂粟；过了“武当山”的小桥，道路上方的石头边上得到草葱；要注意，西山居附赠的世界地图中“洗剑池”和“武当山”位置颠倒了。

（广西南宁　Eagle）

《醉花分身诀》：与忘忧岛池塘边的书生对话，他会出个对子让你对，在池塘附近找到一只蝴蝶，点击后得到灵感并告诉书生下联（选B），书生会赠予。

《溯月剑法》：对惠安镇的乞丐多次施舍，他会赠予。

（北京　房冬雪）

20011002. 仙剑客栈

【问】本人玩到了7月份，仍然只有一颗土灵珠，一幅十里坡地图，请问各位大侠如何才能找到其它灵珠和地图？

【答】一、地图

蛤蟆谷地图：在十里坡f1a处向左走，来到f2a后，点击右边的悬崖空处，跳下悬崖来到b3b处，继续向左走到达b3a，在此场景中有一个传送点（隐藏的，仔细找找）可到达f2b处，再次跳下悬崖来到f1b后，向下走来到f1c坐木筏向上走，然后在f1b,f1a处一直向左下前进，到鬼阴山f1b后继续向上走，来到乱葬岗f1b后，上岸打开宝箱就可以拿到。

乱葬岗地图：在蛤蟆谷f1a处向下走到达f1c处后，在此场景下边的木桥尽头可以跳下，来到b2a后，一直向右走到达b2b，打开此场景中的宝箱可以拿到。

神木林地图：从乱葬岗f1a左下角的阶梯上到f2a后，再进入左下的井中到b1a后，从右上的洞口出去，来到f1b处，再从阶梯上去到达f2c。然后进入井中来到b1b，并从左边的门出去来到f3b，打开此场景中的宝箱可以拿到。

将军冢地图：在神木林f1a处使用土遁阵缩小后，钻进旁边的小洞到达b1a处，然后再从场景内的树根下面的小洞口进入b2b场景，，接着从b2b的左下角来到b2a并从此场景中的传送点（隐藏的，在左边）进入f2b场景，爬藤来到f3a后，从此场景可跳到f2a处，最后走进b1a打开中间宝箱可以得到。

流沙荒漠地图：在将军冢f1a处使用土遁阵缩小后，从右上角的洞口跳下到达b2b后，继续向下走来到b2d后，从阶梯缺口处跳下进入b3a场景，然后从b3a场景的阶梯前往b2d，接着从b2d的大门进入b2b场景，再向左边走进b2a，最后从中间的阶梯下去打开最左边的宝箱可以拿到。

冰山岛地图：在流沙荒漠f1a处向左走，到达f1b后继续向左走就可以到达f1d，打开场景内的宝箱可以得到（流沙荒漠只有7月份可以进去）。

火麒麟洞地图：在冰山岛f1a处进门就可以到达f2c场景，然后再向右走到达f2d后继续进门进入b1a场景，打开宝箱可以得到（前往冰山岛必须首先取得火灵珠）。

鬼阴山地图：在火麒麟洞f1a处向左走到f1b后，再从左下进入f1c场景，然后沿着通道向前走，到达f1d处并从左上角出去来到f1c处，继续向前走，在到达f1b后，在此场景中可爬上树藤到达f2a场景，然后从f2a场景中的大门进去到达f1g，接着一直向前走，在通过f1f后到达f1e处，打开左上角的宝箱可以取得（前往火麒麟洞必须首先取得水灵珠）。

一、灵珠

风灵珠：从乱葬岗f1a左下角的阶梯上到f2a后，再进入左下的井中到b1a后，从右上的洞口出去来到f1b处，再从阶梯上去到达f2c。然后再从那道门中出去前往f3b，在f3b内走下阶梯就可以来到f2b处，打开场景内的宝箱可以得到。

五毒珠：在将军冢f1a处使用土遁阵缩小后，从右上角的洞口跳下到达b2b后继续向下走，来到b2d后从阶梯缺口处跳下进入b3a场景，然后从b3a场景的阶梯前往b2d，接着从b2d的大门进入b2b场景，再向左边走进入b2a场景，此场景的阶梯右边有一隐藏阶梯，可以来到b3a，打开此场景中的宝箱可以得到。

水灵珠：在流沙荒漠f1a处将鼠标放于此场景中间的石头偏左一点，鼠标会变为手状；点击鼠标可以将石头搬开进入b1a场景，然后再从右边出去到b1c，打开仙人掌旁边的宝箱可以得到。

火灵珠：在流沙荒漠b1a场景内有一个隐藏的传送点，可以到达十里坡b2a场景，打开宝箱可以得到。

雷灵珠：在火麒麟洞f1a处向左走到f1b后再从左下进入f1c场景，然后沿着通道向前走，到达f1d处并从左上角出去来到f1c处，继续向前走，在到达f1b后，在此场景中可爬上树藤到达f2a场景，使用水灵珠灭掉拦路的火焰后，打开左边的宝箱可以得到。

圣灵珠：从鬼阴山f1a处左下角来到f1b后，在路牌右边跳下到达b1b场景，然后使用土遁阵缩小跳下桥中的洞来到b2b场景，再次缩小并跳下桥中的洞到达b3b场景，在此场景左边有一个隐藏传送点，可以到达蛤蟆谷b1b场景，打开宝箱可以得到。

（吉林　史上最恶少年）

20011003. 古龙群侠传

【问】在赤水小镇的密道看见傅红雪和燕南飞决斗，真相大白后众人离开，按攻略提示应该去大地图右下方的海丰小镇，在一居民家遇见鹰七。但我把整个海丰镇找了不知多少次都没有见到鹰七，求救。

【答】先要去赤水小镇镇子左边卓镖师家里，得知傅红雪来过这里，卓玉贞也离开了家。然后再去海丰小镇，进入后向左边走，第一间小屋里可以找到鹰七。

（安徽　朱自萍）

20011004. 大航海时代Ⅳ加强版

【问】用拉斐尔进行游戏时，怎样才能开发新大陆的那个新城市（主角为其女友建的）？

【答】在城市朋沙科拉见到夏洛特，第二次去时决定帮她建交易所。到伯南布哥买来一船舱木材，在委拉克路斯买来一船舱玉蜀黍后，去别的城市转一圈，过一个月再去（船上必须有货物），发生剧情，出现交易所，不断投资后总督府、旅馆、广场、造船厂等就都陆续出现了。如果在新大陆转不出现剧情就在新大陆和地中海来回一趟。

（上海　老柏）

【问】华佗的草药在哪里？小弟实在找不到，请帮忙。

【答】华佗的草药在杭州的同业工会。

（北京　ukyo）

20011005. 楚留香新传

【问】在我打完顺天府的仇霞天后，不知道怎样去掷杯山庄，请各位大侠指点。

【答】出顺天府后往左下方走，来到枫陵渡小集，搭船先到苏州后即可前往掷杯山庄。

（广东梅州　Peter）

20011006. 飘羽－失忆天使

【问】如何找到修吊桥的柏木？谢谢！

【答】从布鲁多洞窟西北的楼梯进入第2层，再在东南角走到第3层，可以看到藤条。这里没有柏木，看看藤条能否凑合着用吧。拿着藤条去找列弗，他修好了桥，终于可以去王都了。（中途会遇到纳依拉 >_< ，很麻烦的，依我看还是写一下吧！赛迪要把她带回地面，注意少用跑的，要慢慢走，不要让纳依拉离你太远，被魔兽挡住或被墙挡住，这样就没法把她带走了。走到一半她突然要求喝水，还好在第2层东面的小屋子里找到水桶。过一会，她又要求吃苹果，洞窟1层东南的秘室中正好还有。快到出口时她又要水了，要求好高的阔小姐……）

（江苏镇江　何亚飞）

20011007. 星际争霸 1.08

【问】小弟是个初次编辑星际任务的菜鸟，请各位老鸟帮助：如何控制原子弹兵在某一时刻投放原子弹？如何控制兵种向某一地区进攻？如何在打完一张地图后直接到下一张地图？

【答】向某地区进攻的Action是order，其格式为：issue order to all ‘units’ owned by ‘player’ at ‘location’：‘order’ to ‘destination’。其中order这一项可以定义为移动、巡逻、攻击，destination这一项是要你定义行军目的地。直接进入下一张地图的Action是set next ‘scenario’。直接点击scenario选取你需要的地图就可以了。至于投放原子弹的问题，我也没搞清楚。

（四川成都　BUFF）

20011010. 模拟器问题

【问】(1)NEORAGEX里怎么完全打开阴影，或者关闭也行。我被这个问题烦死了，爱机上几十个机皇游戏，象《拳皇》系列，看到那个影子一闪一闪的真不舒服，希望哪位大侠指点指点，多谢。(2) 为何我用VGS1.41玩PS游戏总是跳帧严重，根本不能玩。我的主机配置是赛扬2 600MHz/精英P6BAP-ME主板/GeFORCE 2MX 400显卡/256MPC133内存（64M2根加128M）/希捷酷鱼2-20GB/WinME/DX8.0a。我是虚拟到硬盘上去的，没用光驱，用EPSXE很好，可惜动画和声音不太正常。

【答】neoragex里没有阴影的选项，不过游戏中F6和F8可以调节图像，你遇到的的问题可能是显卡驱动的原因，可以安装不同版本的驱

动试一试，而且玩机皇游戏不一定非用 neoragex，现在有好多模拟器都可以模拟效果也很好（比如 MAME）。

用 VGS1.41 跳帧是因为你的 CPU 的外频是 66，玩 VGS 要想流畅 CPU 主频可以不要太高但是外频一定要 100 或更高。你的 CPU 是 C2 600 完全有希望超到 100 外频。还有某些改过的 VGS1.41 就算在 100 外频下也会跳帧（在 nVIDIA 的显卡上用 VGS1.4 的中文版效果明显好于英文版）。

（cjb）

【问】我的系统是 WinME。以前用 VGS 玩 PS 游戏一直没问题，可前不久突然玩不了了，一启动 VGS 就蓝屏。上网查了许多相关资料，一般的解释是最好用 WIN98 系统或由于病毒而引起，我重装 98、查毒后还是不行，下载了许多解决蓝屏的 VGS 补丁仍不见起色。望各位哥哥姐姐们帮帮忙。谢谢！

【答】WINME 下 VGS 蓝屏问题有两种办法可以试试（首先要重装 WINME，在系统装完正常的驱动后）。一是用安装版的 VGS，二是找一个一运行就出现一个让注册的英文对话框的 VGS1.4，选“以后注册”有时能解决问题。

（cjb）

原因可能是①DX 文件丢失或损坏，重装 DX7.0 或 8.0②DAEMON 配合 VGS 使用时，如果手头只有.ccd 或.bin 格式的光盘镜像文件，可改后缀为.iso③如果安装了其它虚拟光驱软件，请查看系统—设备管理器—CD-ROM，SCSI 控制卡有无冲突，如有黄色惊叹号则把它们删除只保留 DAEMON 即可。

（江苏南京　MAX）

候诊室

20011101．冰风谷

○（中文版）我发现所有人物在装备盔甲后防御等级反而下降，还不如不装，而且盔甲越贵下降得越厉害。不知道这是不是游戏的一个 BUG？该如何解决？谢谢！

（张磊）

○在库达哈，依尔马特神庙下方有一间房屋锁住了，无论撬锁、硬砸或用魔法都打不开，请问怎样进入？里面有什么东西？

（北京　任杰斌）

20011102．仙剑客栈

○我的资金已经有 5 万多了，为什么还不能升到第 4 级（升级按钮不出来）？还有投宿的客人总是固定不变：楚留香（4 天）、苏栗（7 天）还有四个有名有姓的江湖客，住完之后这几个客人又来了，一直来。客栈一直没有客人给我新的菜谱，突发事件太少了，请问怎么回事？谢谢！

（沉默森林）

20011103．英雄本色

○第二部分第一回，马克思到达酒店后知道被耍，刚走两步酒店便起火爆炸。当我按攻略以最快速度到达楼梯时，楼梯都已起火了，望各位大侠救救小弟！

（广西　许洋）

○装了以后玩时正常，但要退出游戏的时候就死机，用 Ctrl+Alt+Del 硬退也不行（显示没有响应），游戏说明书上的几种办法也试过了，重新装了 DX8.0 还是不行。我的机器是 WIN98SE/PIII650/192MB（128+64 HY-PC133）/nVIDIA-RIVE-TNT2-MODEL64（16MB）驱动 nvdisp.drv（4.11.01.0208）。我把游戏像素开到最小，所有特效全关了还是不行，除了重启。求救。

（上海快要急疯了的玩家 GUSTAV）

20011104．暗黑破坏神 II 毁灭之王

○游戏正常安装后进入，在开始画面和音乐响起后，系统提示错误，按 TAB+ALT 跳回桌面，错误内容如下：“Assertion Failure Loation:c:\projects\diablo2\source\d2bnclient\bnetgw.ipp.line#94 Epersstion: (count 1.877622e+231 NTRIES_PER_GATEWAY)=0” 在下机器配置为 C566/TNT2 -VANTA 16M/西 捷 20G/HY64M +128M/ACER 52XCD -ROM/WIN98SE/DX7.0a，请问何故？望各位大侠不吝赐教。

（安徽　红雪）

20011105．风云 II

○选用最大安装，进入游戏后无背景音乐，按说明书上的方法也不行，请高手赐教。配置为雷鸟 1.2G/3DS6AS/GF2MX/40G/WIN98/DX7.0。

（广西　陈峥）

20011106．内存问题

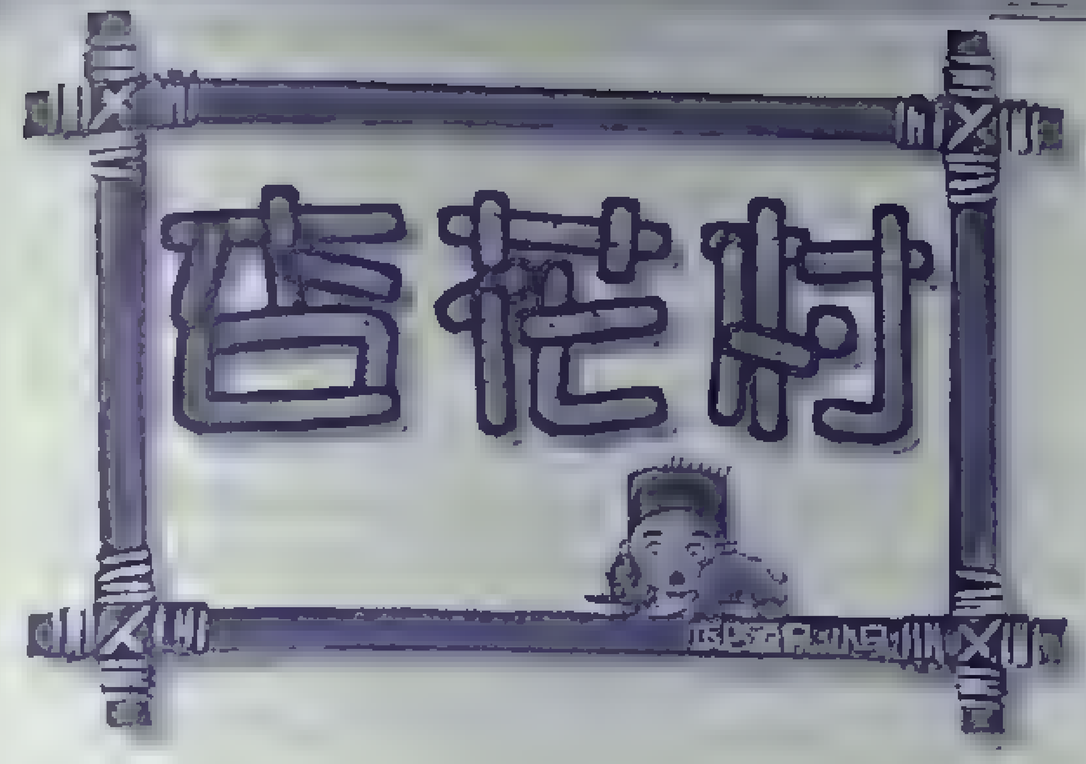
○近日因内存便宜，小弟就进行了一次小的升级，将两条 64M 的条子扔掉，换回一条 Kinghorse SDRAM PC-133 256MB 三星颗粒的条子。插上后用 3DMARK2000 测试，每次进行一会便死机。我玩了近 3 小时的游戏发现并无异常（《半条命—反恐精英》、《极品飞车 5》等）。我的配置是 AMD 毒龙 750，升技 KT7A，VOODOO3-2000，YAMAHA724。请问各位高手我的内存是不是有毛病，该怎么解决，谢谢大家。

（lihaitao1@sohu.com）

20011107．开机问题

○不知什么时候，开机或重启动后过了 Win98 的界面，突然显示：“Cannot find a device file that may be needed to run Windows or a Windows application. The Windows registry or SYSTEM.INI file vefers to this device file but the device file nolonger exists IOWP9598.VXD Press a key to continue”按回车后才能进入桌面，请各位大虾出一个不用重装 WIN98 的方法（没有病毒）。

（浪之心）



“在玫瑰盛开时，
把它揉碎！
为了美丽。”
你说，
原来美丽与金钱成正比！

“在天空落下钞票时，
只有我看得见，
那更美丽。”
我说，
杂志应该涨价！

（天津　刘立）

○我知道你对杂志涨价有意见，大家都不容易，但也不要写诗来吓我呀 ^^……

刚刚才发现，书架上面竟有厚厚一摞《家》，细细一点，竟然已经有五十一本，原来自己在不知不觉中已陪《家游》走过了四个年头。最初购买《家游》只是为了找一个 FC 游戏的攻略，最后的结果是：攻略没有找到，游戏没有通关，却找到了一本每月必买的优秀杂志。杂志的进步是每年都有，也不必我一一细说，大家都看在眼里。听说明年杂志将全彩印刷，真是非常期待，不过，咳……又涨了 1 元……幸好，本人抱的观点是：饭一天不吃不会饿死，《家》一期不看可是会生不如死，呵呵。还想提个建议，情愿杂志彩页少一点，也要期期送大幅海报！祝杂志越办越好！

（江苏苏州　Kiky）

各位辛苦了，我是贵刊的忠实读者，自从今年 1 月份我突然发觉，《家游》的确办得不错，所以在以后的日子里我期期必买。

我是一个学生，经济能力有限，有时我中午几天不吃饭也必须买《家游》。听说要改版，我非常支持，特意把 10 只纸鹤送给你们，做得不好请不要见怪。每一只纸鹤代表今年的一期杂志。

（辽宁鞍山　李晓忱）

○这 10 只纸鹤在我的显示器上方栖息着，办公室里平添了几许生气，谢谢！想起那些饿着肚子也要看杂志的孩子，我担心自己再找不到叫做“问心无愧”的那种感觉了……真的希望，杂志能作为一点点精神食粮，给饥渴的你片刻慰藉……

《家游》要改版，全彩只卖八块八！从中可以看出众编的信心，这么大的“损失”是要拿销量来填吧？《家》的野心由此可见一斑。相信明年的杂志在众编心中早有成竹，所以我只谈谈对明年杂志的畅想。每次读《家游》都有一种回家的感觉，但不会有严父的训斥，也没有小弟的稚语，而只有一位亲切又博学的姐姐与我交心。相信明年经过打扮后的姐姐不仅会更加漂亮，而且会更加亲切（《家》什么都能改，这种平易近人的风格不能改，这种文化的气息不能改）。此所谓时代变了，“家”的感觉没有变。还有些相信《家》一定会改，上市烽火版式会改，改得有所突出，改掉广告式的废话；流星时空会改，改出游戏评析的“阴影”；游戏评析也会改，改得专业，改出评分的理由；攻略手记也会改，改出联机时的精彩……

“穷”则变，变则通！祝《家游》越变越好，越变越通，人气红通通！

（湖北武汉　张志奇）

什么？《家》要改全彩?! 天！各位小编老编，你们是怎么有这种想法的？准是看见市场上各种杂志基本上全彩，忍不住赶时髦吧？价格嘛，我想只要是看过《家》以前的情况的，相信多 1 元会物有所值的（我是相比较才这么说的）。我看过很多游戏全彩杂志，说实话，画面质量很不好，色彩严重失真，幻像多多，好像有倒影。希望《家》不会赶上这种时髦。如果因为印刷问题（或纸质问题）而动摇了《家》在读者心中的地位，使我们感到你们是为了多收 RMB 而不是真替我们着想，那就得不偿失了。慎之，慎之。

（河北唐山　去灵金哲）

○如果说我们有信心，那这信心都来自读者朋友们的支持。为了维护这信心，我们一定慎之又慎。

《家》要改全彩？要涨价?? 说心里话，我并不觉得高兴。不要说我不真正爱《家》。有人说四十几本算新读者，那我的三十几本确实有点脸红；但这三十几本，说实话，给我的感觉是一如既往的好。最早的一本记不清日期，就是《阿猫阿狗》封面视点那期，我前些日子还津津有味地看过。那本书的各方面质量都和现在相差甚远，但我就是喜欢看。一本好杂志所追求的应该是这样的目标，而不是和《女友》比谁的书更引人注目。假如《家》现在用盗版书的纸张印，我也会买的（气话，不要照办:）！唉，说了这么多，就当是为下个月的 8.8 元致哀吧！

（山东胶南　王超）

我好像是第二次买《家游》，是因为有《恐 2》的缘故。也不说《家游》是优秀杂志这类话，今期《家游》总体给我的感觉是杂乱。其实现在很多游戏期刊都有此通病，广告、图像、字眼堆在一块，若是全彩印刷，更是五花八门，把读者的眼看花后，掏出钱买回家才大呼上当。听说《家游》也快要全彩了，不是说全彩不好，只是有句俗语说：简单才是真的美。所以千万不要让读者有堆挤的感觉，如黑乎乎的图片上偏偏印着黑乎乎的字，看图还是看字？而广告也要刊登有序，不要排印在一起，否则这些个广告也起不到什么作用，读者把前几页一翻，过了。其实正文中夹杂一些广告，只要不打断正文排序，看广告也算享受的哩（也省了翻找目录的麻烦）。另外，我认为攻略手记也应该改革一下，以简洁的攻略为主，GAME 难症为重，多刊登几篇（游戏很多的），否则攻略手记有什么用？手记那么多也不见难症会诊挂号的少；而且手记把剧情都写了出来，后来玩的除了机械操作还有何乐趣？我就深受其害，买了个正版《天之痕》，因为有攻略，玩着一点味都没有。

（江苏无锡　严咏洁）

〇设计、全彩本身绝不是目的，外在品质的提高固然可能带来视觉乃至心理的快感，但内容终归是杂志安身立命之本。搞得不好，弄花了读者的眼可不行啊，呵呵……不过我看有时候眼花些也是好的，比如攻略这东西，我们大可不必目光如炬在玩游戏之前就把它看个通通透透，因此责怪攻略破坏了游戏的兴致，攻略招谁惹谁了？

十六七岁的女孩也许还没有完全脱掉稚气，但却有一种认准了就不放松的倔强。我已经选择了《家游》就绝不会轻易放弃，所以我希望《家游》越办越好。听说《家游》明年改成全彩，但只加1元钱，实在好感动，好兴奋，哇哇……（喜极而泣）

98年是特别的一年（对我而言），因为那一年哥哥家买了一台电脑，因为那一年哥哥开始玩电脑游戏，因为那一年哥哥开始买《家游》，而且一期不落。所以那一年开始我常找各种借口去哥哥家，不是为了GAME（我不会），而是为了那写满了既像小说又像广告却又似乎什么都不是的文字、偏偏又充满了魅力的杂志——《家游》。

如今哥哥考上了北京交大，不能常回家。我于是每个周末都去哥哥家，名曰补习（姑姑可以看着我），实则哥哥的电脑几乎承包给我了。我在接过哥哥手中的键盘时，也接过了对《家游》的喜爱和忠实。

搞不懂哥哥想什么，买了2年半《家游》，竟没寄过一张调查问卷。我说万一摇个幸运读者也是好的嘛！他却对我大谈好杂志要有个性，不该被一群读者牵着走，要牵着读者走，也不晓得是否吃错了药。

好东西应该与朋友一起分享。在我两个多月的宣传下，《家》在我班打败了四五家其它杂志，本班PC族中80%都在买《家游》了。秘诀嘛，其实我只是拿几本《家》在班上传阅了一下，好东西不用推销^_^

（吉林 龙小天）

〇好杂志确实不该被读者牵着走，因为读者意见各异，你说朝东，他说向西，杂志有被"五马分尸"的危险。好杂志也不该牵着读者走，自以为是夸大"向心力"只会被成熟的读者抛弃。好杂志或许该和读者一起走……我想它会与你的生活融为一体，静静地成为生活的一部分，很小很小的一部分……

小弟这次进村是想打听一下明年杂志改版的事：1. 杂志还是像现在一样的不大不小16开吗？2.全彩是全铜版纸还是少量铜版纸加大量双胶纸，不会是只加1元就变成全是双胶纸的全彩吧，那我宁愿要现在的《家》。3.页面是否会增加？4.内容是否会升级呢？5.会不会像上次改版一样有东东哥这样的新小编上台？最后再提个建议，能否让老编在不增加价格的基础上送一个有编辑部地址的信封？我人太懒，实在不想写了 ~:)

（四川自贡　Rockboy）

这位朋友问得挺全面，我在这里一并回答了：

1. 明年杂志的开本将由现下的异型大16开变为国际标准大16开——又给老朋友们的书架添乱了，真不好意思。

2.杂志将全部采用进口轻涂纸印刷。现在市面上一些高档杂志使用的是全铜版纸印刷，成本高，定价也高；而少量杂志为降低成本用铜版纸加胶版纸混印，效果不是十分理想。选用轻涂纸是我们反复权衡做出的决定。这种纸在我国台湾地区称为画刊纸，它的性能和价格都介乎铜版纸与胶版纸之间，是国际流行的期刊用纸。

3.杂志总页数会比今年减少，因为黑白广告将不复存在。

4.内容方面栏目设置与选题方向将根据读者意见和全彩刊物的特点进行适度调整，以满足广大读者不断变化的阅读需求。

5.很可能会有新的小编登场。

6.暂时不能。天津的一位朋友"门神A"已经给老编出了主意：价格别涨扣奖金，奖金不够扣工资，工资不够扣会饭，会饭不够……你看，内政就是这样被粗暴地干涉了。

"互动家园"热门讨论

写给我的同伴及各位·除了感怀我们就什么都不是了吗?!

论坛升级了，这两夜都在维护有BUG多多的系统。在监测各班运作的同时也得以有机会翻看各班昔日的精华或水帖~~字里行间所透露出的深厚情意，让我很有些感动。庆幸这所有流露出的真情中"家游"的名字常常被作为对象，但忽然之间，我觉得有一丝悲哀，抑或是一种迷茫~~除了感怀，家游对于大家难道已经什么都不是了吗？

我不是想再表白自己对家游的感情了，对于一个在家游创刊之前就全年（半年）预定家游的我来说，已经与之无愧地成为最忠诚的家游读者之一。我在此时考虑的是，我从什么时候开始不再能全身心融入到家游之中了？我现在依然可以不断获得融入感的杂志所具备的魅力，在家游身上该如何重新被挖掘或塑造出来？我们自己一定是改变了，家游也改变了，但为何不再那么地适合我们了？该如何让家游再次吸引我们呢？我们还关心游戏中的什么、期待游戏中的什么、热烈地谈论游戏中的什么?! 游戏还能、或是应该，给现在的我们以什么？

（游骑兵）

嘿~我是95年11月开始读家游的，想想年代也很久远了……

家游的发展给我的感觉真的和电脑游戏的发展很相似，还记得6、7年前的游戏吗？那样的声光效果、画面质量的游戏在今天看来是有些惨不忍睹的，但是我们以无限的激情投入其中，那时的游戏是多么的吸引我们？现在随着时代发展，游戏的声光效果画面质量等都成N倍的增长，但我们对游戏的热情并没有和这些增长成正比的，甚至面对这些眩目的反而有些麻木，玩游戏好象成了任务——只要新游戏还出，我们就会去打穿它。而当初游戏给我们带来的感动还剩多少？

家游刚开始那朴素的外表，2.8元的价格，48页的内容，随着一次次的"升级"到现在的华丽面孔，数倍于原来的厚度，7.8元的价格，丰富的内容……而家游作为我现在唯一坚持在买的游戏类杂志，我似乎已经记不起第一次买家游时的心情，虽然我仍然喜欢看她，仍然支持她，但是如果要我用最快的速度找到一个现在还一直买家游的原因，那就是：我已经坚持了那么久，我不想放弃她。这就好象日久生情的道理一样。

说了这么多废话，思路又回到游骑兵最后的问题，发现……还是无法解答，太深了……

（你猜）

现在的游戏与以前的游戏早就不能同日而语了。我们早就没有了当初玩游戏时的那种心情现在的游戏是越来越好了也越来越多了所以我们真不知道该玩写什么了究竟什么是好游戏这不是一句话就能说明白的了我们在思考。。。

我想网络游戏和单机游戏为什么没法比的原因就是他的互动性家。是不是家也可以做成一本与读者互动的杂志呢??开启游戏杂志甚至是中国互动杂志的先河呢??? 初步构想我已经有点头绪，只是有点乱，整理整理在说。。

（kkllida）

买家也有一段不短的日子了，虽然家还是有种种的缺点，但家永远是我们的家，不管将来发生了什么，我们一定会陪着家的。直到永远！

（zzll）

作为杂志的编辑，我们从非职业的玩家变成了职业的媒体人，这个过程是幸福的，也是痛苦的。作为杂志的读者，我们从封闭环境中的资讯饕餮变成了开放环境下的信息厌食者，这个过程也是既幸福、又痛苦的。

这两个过程都在进行和变化中，编辑们面临的课题是超越，读者们面临的课题是选择。过程中必然有追忆、感怀、迷茫、困惑，这些终归算是成长的标志，追忆是肯定过去，感怀是珍惜拥有，迷茫是探寻方向，困惑是自省总结。…麻木，只有麻木是生活给我们的最可怕的"馈赠"，幸而我们都还没有麻木，或者麻木到不可救药……

真是这样吗？我不由得有些困惑，开始反省。

（小马）

看似简单，但又很深……理解后再回答吧。不过"家"的编辑能有这样的想法和思考，真的值得……也算没辜负大家吧。

（cynis）

虽然玩游戏的年头也不短了，但我没有坚持买一种杂志。现在家里的杂志很多，《家游》也有很多本。我觉得一本杂志办的有特色才是它吸引人的地方。建议，每一期杂志出版后先以非编辑的角度看一遍，看能不能吸引你自己。若连自己都吸引不了"何况他人乎！"

（hhfw）

我会一如既往的支持家的，家永远是我依恋的地方。

（凝儿）

当年读着阿魔、阿威的编辑部故事，看着玄狐小组、户愚吕兄弟的游戏攻略，聆听着李波、李伟、吴冠军的游戏介绍和评论，品味着卫易、星河的游戏小说，以及半夜裹着被子玩大航海时代2、天使帝国，那时的心情，只可用幸福来形容。如今，我所经历的一切已经失去了新鲜感，也丧失了大部分的幸福感，所幸，家游还陪伴在身边……

（午夜寒刀）

世界步入多元化，信息步入高速化，几年前的家，在一个没有融入网络中的我来说，的确够吸引人的。时随事迁，一切都改变了，网络的普及，游戏杂志的百家争鸣……家难道还把自己看作游戏业界的龙头吗？你没有感觉到危机吗？虽然在电脑游戏方面，家还在我心中有着不可替代的作用，但日益普及的网络游戏（去网络游戏网站），多元化的游戏平台（看电子实用技术），秘技，攻略哪个网站不涉及，就算不去网站我的邮箱里几乎天天都有最新的游戏资讯（我订阅了很多电子杂志，不仅是游戏：）配套光盘?! 家酝酿了多久？家的特色建设了这么多年，究竟在哪儿？我们崇拜的编辑？攻略，密技，新游戏介绍，读编交流，提问问答，你有很多杂志都有！你有硬件介绍，难道1月2刊的微型计算机比你差？你出攻略，密技的时间比他们塞我的邮箱快？很多用上宽带的朋友需要光盘中的几M的补丁吗？几十上百M的CG吗？没有特色是要消亡的！这个如同网站的烧钱一样，有特色的网站只要几百元足矣撑起明日的天空！有钱的网站没有特色而去搞那些什么新闻（你有SINA出的快？）等等只能走向泡沫……希望明年家有改观！

（阿神）

阿神提出的新媒体形态对旧媒体形态的挑战的问题，是非常现实的，它可以说是所有传统出版物所要面临的生死抉择。对于新媒体，因为它制造的快速信息中，信息垃圾不可避免地会很多，因此传统媒体就需要在资讯深加工方面做得更深刻，如此方能保证不被消费者遗忘。

（游骑兵）

看来旧媒体的时间滞后经游哥怎么一分析还居然有了点优势，突然发现家的长处就在字里行间，那些文字的感染力！我慌了……

（阿神）

一直觉得游戏给我们的是两样东西：朋友，和感动。

（百年孤独）

我们也许都曾经这样想过。若想再回到以前的那种状态是不可能的了。因为社会改变了我们，我们也改变了社会。人们都不再单纯。物质丰富的今天很多人被这五光十色的世界迷失了自己，精神状态不再和以往一样。还怀念十几年前吃肉的感觉吗？如今的社会给我们选择的机会太多。以往的人们只要求老婆孩子热炕头，只要有一份稳定的工作。而在七八十年代成长起来的这群人呢？几乎很少有一辈子在企事业单位做的。于是心开始不安分起来，其实改变的不是杂志，而是人本身。杂志不必为了迎合玩家的心理而做出改变，只要保持它应有的本色，就永远不会失去读者。

（宁采臣）

讨论继续中……

◆公告栏◆

2001年第9期读者问卷调查统计结果

读者对本期的总体印象

很好　79.45%

一般　19.30%

不好　2.35%

读者对本期封面的印象：

很好　58.65%

一般　35.02%

不好　6.33%

读者最喜欢的文章：

1.玩家沙龙:电脑=游戏+上网？（26%）

作者:长发先生

2.文渊阁:同一片天（22%）

作者:万王之王

3.攻略手记:英雄本色（14%）

作者:Kenny&Gas Snake

2001年第9期幸运读者名单

山东曲阜	张　灏	广东佛山	吴旋锋
陕西宝鸡	刘　勇	河南洛阳	朱志强
天　津	张　瑞	福建南安	吴孟明
广东广州	蔡　葵	内蒙古	郑　林
天　津	康　健	江苏无锡	余　健
贵州都匀	罗　洋	安徽蚌埠	王　涛
四川绵阳	张　强	安徽蚌埠	徐叶鸿
山东济南	赵　东	北　京	高　硕
辽宁鞍山	付爱佳	陕西西安	徐力钧
安徽泾县	赵　斌	浙江宁波	贺宇杰
安徽阜阳	刘向荣	河北保定	常　超
江苏南京	陆圣威	北　京	李　易
	江苏丹阳	杨　榕	

读者问卷调查幸运读者抽奖名额为25名。我们将为读者准备一套畅销游戏或应用软件作为奖品，在此感谢您的参与。

知己空间

给我一个空间，很多人走过，感觉到心灵的问候……

参加征友的读者请写明自己的姓名、性别、年龄、地址、邮编，连同有效证件（身份证、学生证、士兵证等）的复印件和100字左右的留言寄至“100037 北京 813 信箱《知己空间》”，职业、绰号（昵称）、星座、爱好、特长等请根据个人意愿填写。祝大家如愿找到良友！

韦钧鑫（♂17）
昵称：青衫剑客
星座：射手
爱好：电脑，音乐，网络，文学，散步，交友
地址：广西柳州畜牧兽医学校牧医01-1班
邮编：545003
E-mail: wjx63@fm365.com
OICQ: 79868048
留言：喜欢听音乐、上网、交朋友的我，渴望与远方的你成为知心的penfriend（笔友）、friend（朋友）和netfriend（网友）。

黄磊（♂23）
昵称：胖友（Palm）
星座：金牛
爱好：掌上电脑，策略类游戏
地址：武汉市易家墩解放大道7号公汽宿舍三门5楼投箱
邮编：430035
E-mail: huang8lei@sina.com
留言：中国足球队的寄托都放在“皇牌电脑游戏”《少林足球》上了^_^我KAO，中国的游戏做到今天还只是256色（还不如缩小容量在PDA上玩好了），但是却要PⅢ450/128MB/16MB显存的配置才能玩得流畅。大家应该多支持一下正版了，让游戏公司多产生几个，不然过几个月可能要P4/GeFORCE2的最低配置啦。

蔡铭（♂20）
昵称：金云
星座：双子
爱好：玩电脑游戏，看书
地址：北京海淀区复兴路26号院第六干休所
邮编：100851
留言：交一个朋友难，交一个好朋友更难。愿我们用彼此的赤诚之心，架起一座友谊的桥梁。我期待着你们的来信，让我们彼此沟通，成为真正的知心朋友！来信必复！

林木兰（♀17）
昵称：花木兰
星座：狮子
地址：厦门同安十二中2001级计算机与信息技术（1）班
邮编：361100
留言：友情是生命中的一盏明灯，离开它，生存就没有光彩；离开它，生命不会开花结果。

安娜（♀16）
昵称：古墓精灵
星座：巨蟹
地址：天津市河东区二号桥建新楼18-1-105
邮编：300180
留言：我，一个爱冒险的古墓小精灵，如果你和我一样爱冒险，拥有无限的好奇和期待，那就一起来吧！来信请寄小档案一份，谢啦！

周涛海（♂17）
昵称：黑豹
星座：水瓶
爱好：电脑，集邮，写信，玩PS、PC
地址：新疆和田地区一中高一（6）班
邮编：848000
留言：也许是个巧合但我们能走到一起，也许是一个短暂的时刻但我们能成为好友。春天是那样美好，夏天是那样灿烂，秋天是那样美丽，冬天是雪白的天堂。我，你最忠实的朋友。

程建军（♂23）
昵称：小虫
星座：金牛
地址：福建省福清市东翰镇94964部队卫生队
邮编：350321
E-mail: cjj5698@8848.net
留言：我喜欢听歌，喜欢弹吉他，但更喜欢网络游戏，虽不是“大虾”，但我很执着。身在部队的我想对你说：你的来信，是我最大的心愿。

王丹（♀15）
绰号：小瓜
生日：5月7日
爱好：上网，听音乐，篮球
地址：贵州省贵阳师大附中高一（3）班
邮编：550001
E-mail: ngxwd@hotmail.com
OICQ: 38268963
留言：相遇就是缘分，我们一起来编织美好的友谊。

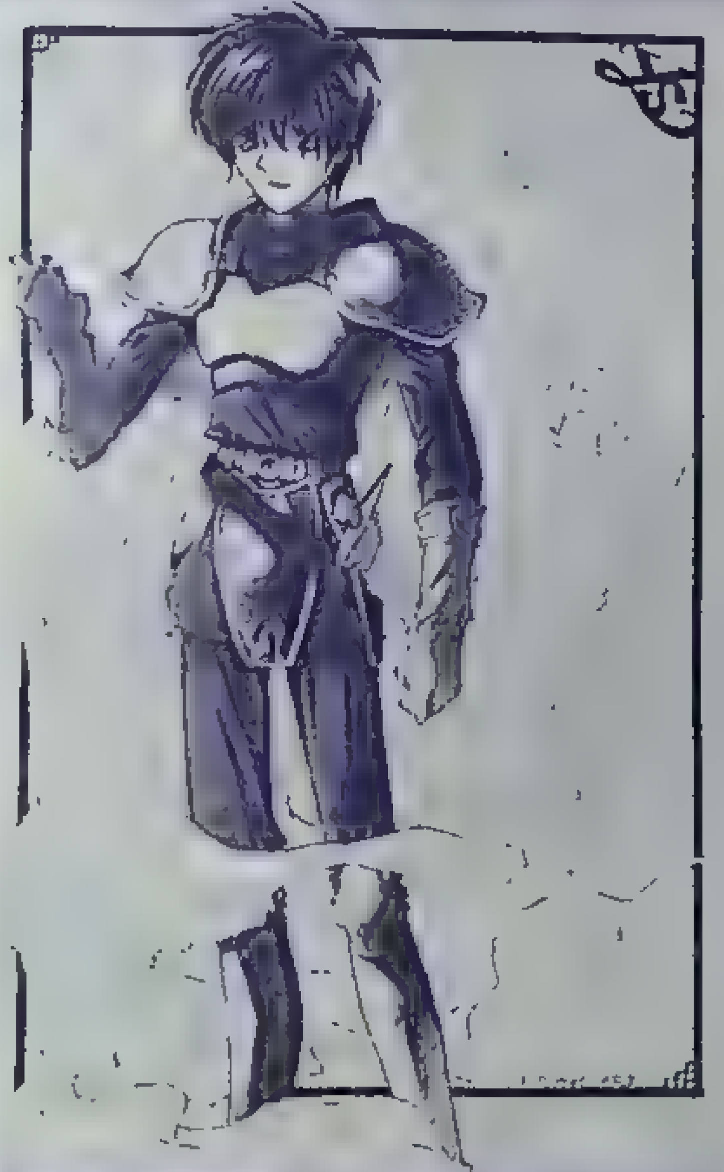
李伟（♂20）
昵称：笨笨
地址：陕西西安市171信箱驻警
邮编：710000
E -mail: sishen1@china.com/sishen0@china.com
OICQ: 8640708/4651616
留言：我具有双重性格，是一个奇怪的家伙。平时喜欢听音乐、赛车、交友，是一个对PC GAME极度忠诚的Fans。愿交天下玩友，也许是在军旅的路途中比较寂寞吧。

赵静韬（♀17）
地址：北京市大兴县北京市交通学校9921班
邮编：102618
留言：你能够在大千世界中看到我的名字，是你与我有缘；我能够在茫茫人海中知道你的名字，是我与你有缘。我——一个十七岁的女孩，希望与你相识，你愿意吗？如果愿意，那就赶快给我来信吧！

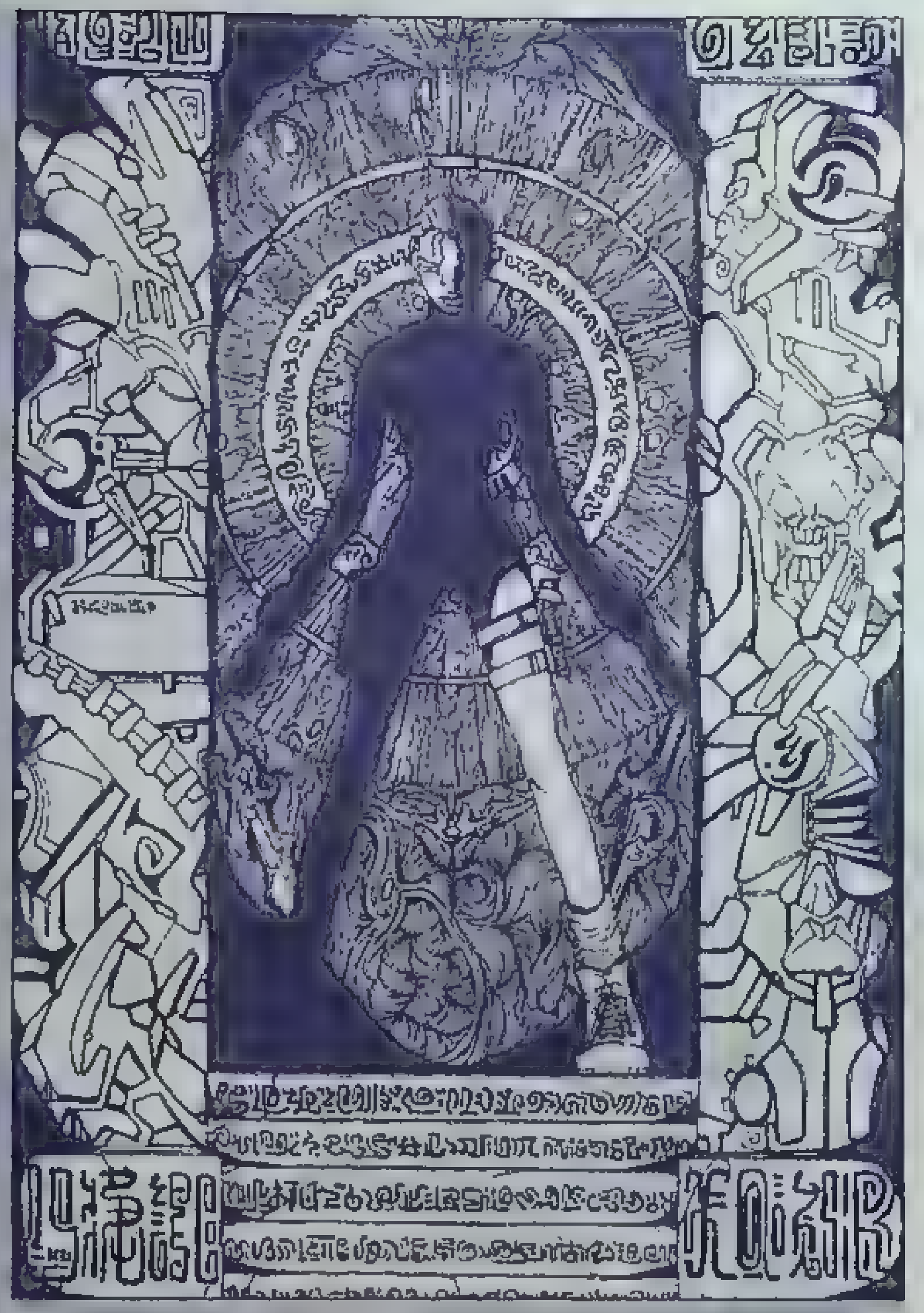
★请大家在交友过程中保持应有的自我保护意识，尽量避免交易、借赠等经济往来，妥善处理自己及他人的个人隐私，防止极个别不法分子利用人们的善良和真诚进行欺诈活动。

[illegible]本画廊[illegible]以[illegible]游戏为主[illegible]均可[illegible]
[illegible]作品规格以16开[illegible]黑白[illegible]低50元[illegible]
[illegible]读者评选的最佳作品奖[illegible]
投稿途径：信件或E-mail均可，但[illegible]注明[illegible]画廊[illegible]栏目收
本国地址：北京市813信箱（100037）[illegible]

上期最佳作品：北京艾洋的《DiabloⅡ之“意外”》



◀《永远的伊苏2》福建 绯水



▶《盗墓者》四川 马潇

◀《鬼门》上海 朱慧雅

▶《苹果树下的思考》上海 Vash

▼《终极召唤者》 江西 李铮

DIABLO 算不了什么
我还要挑战更强大的巴尔
一鼓作气打败他
DIABLO
伟人
英雄
Cool
偶像
两小时后
噪杂—
打倒巴尔
雄纠纠，气昂昂，来到野蛮人的家乡……
咔
咔
咔
?
巴尔！你的死期到了！
死期到了！
仗着人多么！我只要召一个人来就可以搞掂你们。
是嘛？我们可是杀死过DIABLO的无敌军团……
嘿嘿
哼哼
MY BROTHER
(120 岁月)
发呆
吵死人了！玩这么晚！！明天起不来，看我打你！
哎哟
你可以安全关机了

SEGA
天人互动 biggamer.com
"樱花浪漫大抽奖"
—详见樱花大战官方网站
WWW.SAKURAWARS.COM.CN
新
VCD
Sakura Wars 樱花大战 TM
25集电视动画片
69元/12CD
总经销:世纪风流文化交流中心
电话:010-63478622
真宫寺樱
神崎堇
玛丽亚
网上独家销售:
卓越网 http://www.joyo.com.cn
订购热线:010-64895388-205
樱花浪漫盒
樱花系列豪华典藏版
浪漫心动
199
3CD
樱花大战 简体中文版
8CD
樱花大战2 简体中文版
25集

天人互动
INFOGRAMES
实现你"发财"的梦想，
为事业上的真正"强手"
12月25日 圣诞节 隆重上市 49元
赠强手棋
强手大亨
简体中文版
模拟经营

9.11事件后北美及欧洲销量第一的战争游戏
让你亲身体验规模空前的反恐怖战争！
Bohemia Interactive
Codemasters
INFOGRAMES
中文版
闪点行动
雷霆救兵
前所未有的真实度
这款游戏中你可以拿起你遇到的所有武器
小到各种枪支大到飞机坦克你都可以尽情使用！
空前强大的编辑器
开放式的引擎系统，让玩家体验到制作游戏的乐趣，强大的编辑功能可以让你创造自己的战争。
制作精美的3D画面
3D的系统引擎，3D的地形环境，3D的人物车辆，让你全方位感受这场3D的立体战争。
体验真实反恐怖战争
对恐怖分子全面宣战
11月底上市
赠资料光盘及战地生存手册
49元

JoWooD
简体中文版
美丽创世纪
即时战略
幽默的开场动画
3种种族、20多款职业任您选择
强劲的人工智能
完备的社区管理
另类的人物造型
39元
12月11日 上市
赠精美拼图
开创最美丽的世纪！

CIVILIZATION
文明II
简体中文版
12月18日 上市
39元
CIVILIZATION
文明III
简体中文版
2002.1月 上市
49元
文明在轮回中生生不息
创造属于你的文明世界
回合策略
INFOGRAMES

欧洲足球
中文版
经理
2000
12月4日 上市
29元
亲身感受神奇教练的执教历程
足球经营
INFOGRAMES

SEGA
天人互动
biggamer.com
"樱花浪漫大抽奖"
—详见樱花大战官方网站
www.SAKURAWARS.COM.CN
新花组再掀浪漫狂潮!
真宫寺樱
神崎堇
玛丽亚
爱丽丝
李红兰
桐岛神奈
雷 尼(新成员)
织 姬 (新成员)
VCD
Sakura Wars 樱花大战
25集电视动画片
69元/12CD
总经销:世纪风流文化交流中心
电话:010-63478622
网上独家销售:
卓越网 http://www.joyo.com.cn
订购热线:010-64895388-205
Sakura Wars 樱花大战2
简 体 中 文 版
Original Game © SEGA 1998 © RED 1998
Reprogrammed Game © SEGA/OVERWORKS, 2001
赠
樱花年卡
帝击匙扣
花组贴心袋
超值惊爆价:
69元/8CD
2001年11月10日
震撼上市
樱花浪漫盒
樱花系列豪华典藏版
浪漫心动
199元
赠
太正团扇
128页全彩攻略书
192页全彩攻略书
花组信笺
帝击竹箸
花组年历
樱花光盘袋
樱花大战绘画大赛作品精选
心动行动
樱花大战 简体中文版 3CD
+ 樱花大战2 简体中文版 8CD
+ 樱花大战 25集电视动画片(VCD) 12CD
+ 樱花大战 10集特别版(OVA版)(VCD) 5CD
+ 樱花电子资料集 2CD
= 30CD

花组再掀浪漫狂潮!
桐岛神奈
织 姬 (新成员)
李红兰
雷 尼(新成员)
爱丽丝
Sakura Wars
樱花大战2™
简 体 中 文 版
Original Game © SEGA 1998 © RED 1998
Reprogrammed Game © SEGA/OVERWORKS, 2001
花年卡
赠
超值惊爆价:
69元/8CD
花组贴心袋
帝击匙扣
2001年11月10日
震撼上市
128页全彩攻略书
太正团扇
192页全彩攻略书
花组信笺
帝击竹箸
赠
心动行动
樱花光盘袋
花组年历
樱花大战绘画大赛作品精选
12CD
电视动画片(VCD)
+
10集特别版(OVA版)(VCD)
5CD
+
樱花电子资料集
2CD
=
30CD

金山 KINGSOFT
依然是那种心动的感觉
冷风拂面过，烈酒胸中淌
铁蹄山河破，残血染夕阳
南宋末年，朝廷昏庸衰民怨，奸臣当道，残害忠良。金兵铁蹄南下欲一统中原，岳家将天兵挥戈待重收拾旧山河。
江湖邪派五色教为独霸武林沦为金人的走狗，洞庭湖义军残部为报旧仇，睛剑直指岳飞。
半张血书中，隐藏着多少幕后的阴谋；一份宝图，隐藏着关系国家安危的天机……
揭开《剑侠情缘II》前世之迷，
继承《月影传说》巅峰技术，
完美再现五年前轰动江湖的《剑侠情缘I》剧情，
《新剑侠情缘》即将于年底现身武林。
新剑侠情缘
杀电脑病毒 用金山毒霸 2001 第三代(嵌入式)杀毒软件
金山软件股份有限公司 地址: 北京市9605信箱(100086) 网址: www.kingsoft.net 传真: 010-62638287 客户服务热线: 010-86243222 免费热线: 800-810-5770(北京) 技术支持联系方式: support@kingsoft.net 经销商订货热线: 010-62638312 OEM授权联系方式:
OEM@bj.kingsoft.net 总机: 010-62524868 OEM 热线: 分机 248 集团购买热线: 分机 186 欢迎网上订购: 卓越网 JOYO.com 买金山软件 免费加入金山软件俱乐部 俱乐部联系方式: club@kingsoft.net 俱乐部热线: 010-86243222 欢迎邮购 邮资 5 元

家用电脑与游戏 读者调查问卷

2001.11　　您的参与是对我们最大的支持

（读者档案）

●姓名：________________
●年龄：__________　　性别：□男 □女
●通讯地址：______________________________
____
●邮政编码：______________________________
●电子信箱：______________________________

（读者评刊）

●您对本期的总体印象：□很好 □一般 □不好
●您对本期封面的印象：□很好 □一般 □不好
●您最喜欢本期的文章是：________________
●您对本期各栏目的印象：

新闻报道	□很好	□一般	□不好
上市烽火	□很好	□一般	□不好
流星时空	□很好	□一般	□不好
游戏边缘	□很好	□一般	□不好
游戏评析	□很好	□一般	□不好
攻略手记	□很好	□一般	□不好
排行榜	□很好	□一般	□不好
秘技档案	□很好	□一般	□不好
玩家讲武堂	□很好	□一般	□不好
难症会诊	□很好	□一般	□不好
文渊阁	□很好	□一般	□不好
玩家沙龙	□很好	□一般	□不好
杏花村	□很好	□一般	□不好
镜花园	□很好	□一般	□不好

感谢您填写问卷调查表，
请您按以下地址寄出：
北京813信箱　100037
《家用电脑与游戏》编辑部收

捷径电脑 JJsoft

（读者需求）

●您最想了解哪部游戏的相关资讯：
____

●您最想了解那家厂商及其广告信息：
____

（点将榜投票）

●请写出您最喜爱的游戏：
1.______________________
2.______________________
3.______________________
4.______________________

（游戏点评）

●游戏名称：
____

●您的评语：
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____

（镜花园投票）

●本期您最喜欢的画是：
____

家用电脑与游戏

本期 25 位幸运读者奖品由捷径电脑公司提供

捷径电脑 JJsoft

（难症会诊挂号处）

（杏花村留言板）

“三分天下、重整河山”大行动之“蜀国篇”答题卡

要地 A	□棉竹	□阳平关
要地 B	□成都	□葭萌
要地 C	□云南	□南郑

参加本活动请在原件上选择，寄到：

100037 北京 813 信箱《家用电脑与游戏》编辑部“三分天下重整河山”活动组